MEGA FORCE

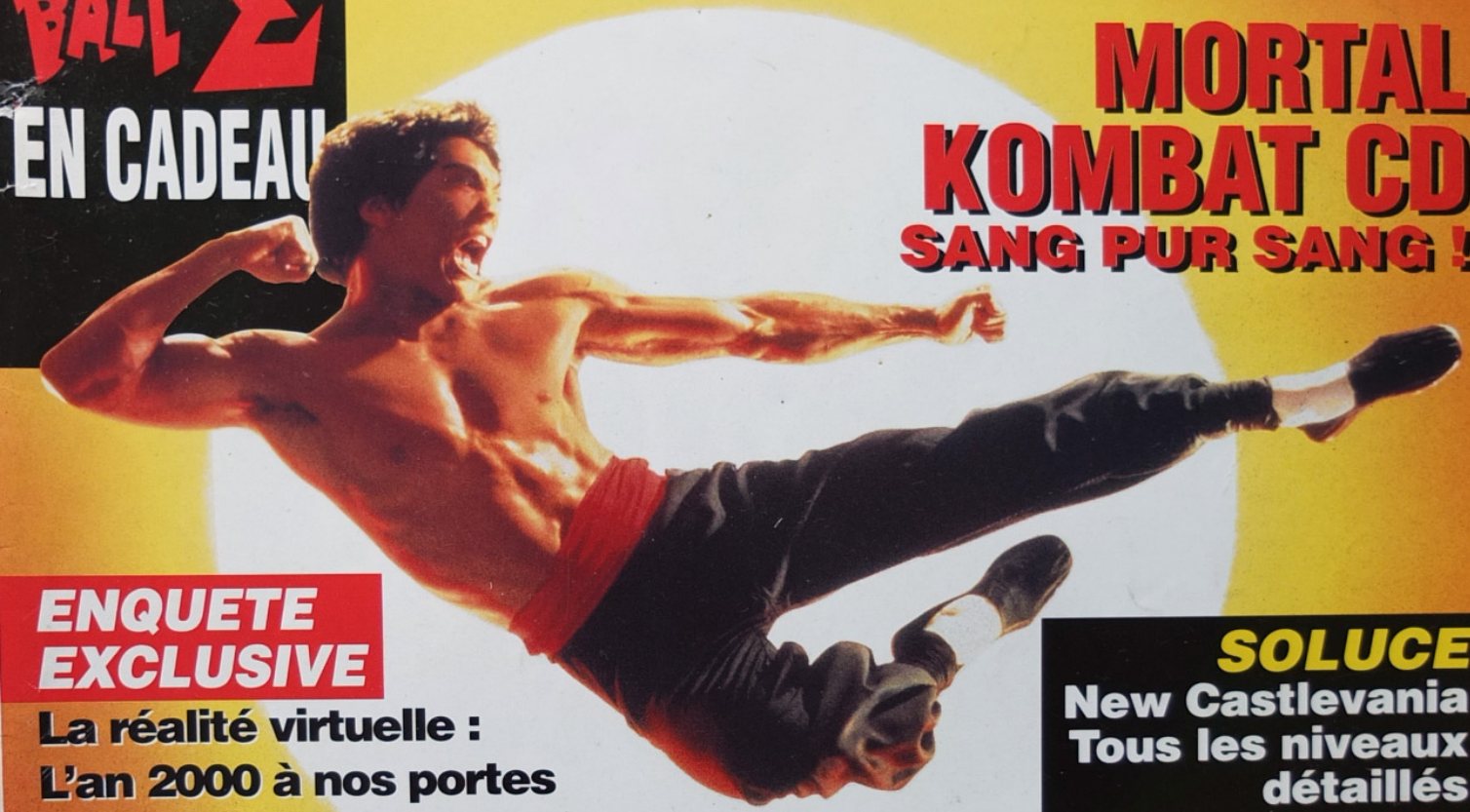
AUTO-COLLANTS DRAGON BALL Z EN CADEAU

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

MORTAL KOMBAT CD
SANG PUR SANG !



ENQUETE EXCLUSIVE
La réalité virtuelle :
L'an 2000 à nos portes

SOLUCE
New Castlevania
Tous les niveaux détaillés

Quand la légende devient jeu, Bruce Lee devient DRAGON

T 4702 - 29 - 30,00 F

N°29 • JUIN 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

PAS DE RECREATION SUR CE COURT-LA!

Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashs, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes. Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 18 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire tomber les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Cart, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD – 26 Mai
Sortie sur GG – 19 Août

"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis"
JOYPAD **89%**

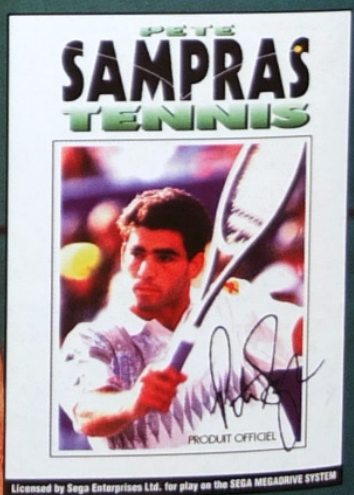
"Indetronable!!!"
CONSOLES+ **89%**

PLAYER ONE **90%**

MICRO KIDS **18/20**

"La maniabilité est surprenante car elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"
MEGAFORCE **90%**

J-Cart
DE 1 A 4 JOUEURS
BRANCHEZ JUSQU'A 2 JOYPADS SUPPLEMENTAIRES SUR LA CARTOUCHE DE JEU
Pas besoin d'adaptateur



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Codemasters

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

CODEMASTERS – Tél: 72 02 59 17 Fax: 78 49 08 80

© The Codemasters Software Company Ltd. ('Codemasters') 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Numero 1 mondial – corriger au moment de l'impression.

SOMMAIRE

N° 29 JUIN 1994 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Encore un numéro de bouclé ! L'été s'annonce chaud, et sous le signe du "Dragon", s'il vous plaît... Après Dragon Ball Z, dont nous vous avons déjà abondamment parlé (et ce n'est pas fini !), et Dragon's Lair, dont vous trouverez le test sur CD dans ce numéro, voici Dragon, que nous peaufine actuellement Virgin, et qui met en scène le légendaire Bruce Lee, dans un jeu qui s'annonce d'emblée comme un "hit" de l'été. Le rythme de sortie des jeux semble d'ailleurs s'accélérer de nouveau, et après un petit "passage à vide" de début d'année, voici un paquet de "Previews" qui nous tombent sur le dos... Gageons que l'approche des grandes vacances verra le phénomène se confirmer ! Nous avons apporté le plus grand soin à la solution complète de Castlevania, et rien que sa superbe mise en page devrait déjà vous mettre dans l'ambiance... Sinon, nous faisons également le point sur la Réalité Virtuelle, histoire de préciser les choses et de voir plus clair dans ce concept qui recouvre beaucoup d'idées floues, encore mal maîtrisées aujourd'hui, mais si riches de promesses ! Et l'on s'est dit aussi qu'une petite enquête sur la relation entre l'industrie du cinéma et celle des jeux vidéo ne pouvait pas faire de mal... Enfin, vous trouverez dans ce numéro un super cadeau : les auto-collants Dragon Ball Z ! Bref, voici un numéro que nous espérons vous voir dévorer à grandes dents, espèces de voraces, et surtout, surtout, restez à l'affût de notre prochain numéro d'été, début Juillet, où de sacrées surprises vous attendront, bande de veinards !...

SCHMÜRZ

PS : N'oubliez pas le 21 Juin, la fête de la musique...

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMÜRZ 4
NEWS 8
SAYONARA 14
Y-A-T-IL UN JEU POUR SAUVER HOLLYWOOD ? 20
LA RÉALITÉ VIRTUELLE 24
HIT-PARADE 28
DERNIERES SORTIES 29
LES MEGASCORES 29
RÉASSORT / ANCIENS NUMÉROS 74
ABONNEMENT 79
EN DÉTRESSE 102
LES SECRETS DE MEGA FORCE 106
PETITES ANNONCES 112

LES PREVIEWS

COMBAT CARS (MD) 48
DRAGON (MD) 30
FLINK (MD) 50
HARDCORE (MD) 44
HULK (MS) 42
LE LIVRE DE LA JUNGLE (MD) 46
MR NUTZ (MD) 36
PSG WORLD CUP CHAMPION (MD) 40
THE CHAOS ENGINE (MD) 38

LES MEGA JEUX

CASTLEVANIA, NEW GENERATION (MD) 52

LES NOUVEAUTÉS

DRAGON'S LAIR (M-CD) 84
GP RIDER (GG) 92
MORTAL KOMBAT (M-CD) 80
PRIZE FIGHTER (M-CD) 90
SHADOW OF THE BEAST II (M-CD) 94
SONIC SPINBALL (GG) 96
WORLD CUP SOCCER (MS/GG) 88
WORLD CUP USA 94 (MS/GG) 98

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **Mega Press**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 35 48 44 Fax : (1) 40 35 16 47 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de Couverture :** Dragon © Virgin Interactive Entertainment et © Sega • **Modification et service de Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est **réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, BENJI, PASCAL, Alain MILLY • **Dossier :** CASTLEVANIA réalisé par **BENJI et DANBOSS** sous licence de **Paragon Publishing UK** • **Tirage de ce numéro :** 130 000 exemplaires • Ce numéro comporte un encart central 4 pages détachable, non folioté pour stickers auto-collants.

© Virgin Interactive Entertainment et © Sega
distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution •

votre courrier

Bonjour à tous et à toutes ! Un immense merci pour votre abondant courrier auquel nous essayons de répondre ci-dessous. Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte :

SCHMÜRZ - MEGA FORCE,
103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

• SALUT SCHMÜRZ,

Cela va faire quatre fois que je t'écris et tu n'as pas encore publié mon courrier dans ton magazine. J'espère que cette fois-ci tu vas le publier. À part cela, ton mag est super-mega-giga génial sans vouloir t'encenser. Bon, j'ai quelques questions à te poser :

1) J'ai entendu parler que Sega avait créé le "Mega Jet". Mais qu'est-ce exactement ?

2) Le Pro Action Replay vaut-il vraiment le coup sur Game Gear ?

3) Landstalker va-t-il sortir sur Game Gear ?

4) Je vais déménager au Maroc. Le Sega Channel va-t-il voir le jour dans les pays du Maghreb ?

5) Defenders of Oasis est-il un bon jeu sur Game Gear ?

Bon, je te remercie d'avance en espérant de tout cœur que tu publieras mon courrier.

Mickaël, un Segamaniaque (02).

Un grand salut de la part de toute l'équipe de Mega Force et de moi, en te remerciant pour tous tes compliments.

1) Comme tu as pu t'en apercevoir, c'est "à la tonne" que les nouveaux gadgets et nouvelles consoles sont annoncés par Sega à tous les Segamaniaques du monde entier. Toujours est-il que le Mega Jet est une Megadrive qui possède dans sa coque un joypad moulé, faisant de la Megadrive une portable (alimentée par piles). Malheureusement, nous n'avons à l'heure actuelle aucune information sur une quelconque importation de ce produit en France.

2) Pour s'acheter le Pro Action Replay, il faut en avoir l'utilité avec les jeux que l'on possède. Si tu finis tous tes jeux "les doigts dans le nez", tu n'as aucunement besoin d'une Action Replay. En revanche, si tu galères comme un fou, il te faut d'urgence cette interface faite pour les "tricheurs en herbe" !

3) Malheureusement pour la pauvre petite Game Gear, ce hit Megadrive qu'est Landstalker n'est pas prévu sur la portable de Sega.

4) Si tu avais bien lu le reportage sur le Sega Channel du mois dernier, tu aurais pu voir que cette future chaîne câblée Sega n'est prévue, pour le moment, qu'aux États-Unis...

5) Si tu es un adepte des jeux de rôles, Defenders of Oasis est un jeu fait pour toi et ta Game Gear. D'ailleurs, si tu te le procures et que tu restes bloqué dans le jeu, tu trouveras le dossier complet dans le Mega Force n° 17.

Amuse-toi bien et à la prochaine.

• SALUT MON POTE SCHMÜRZ,

Depuis que la première console Sega est apparue, la Master System, je m'intéresse aux jeux vidéo. Et je dois dire que c'est Sega qui remporte le premier prix dans tous les domaines. Assez blablaté, maintenant passons aux questions :

1) Sortira t-il un Street Fighter 3 ?

2) Combien coûte une machine d'arcade pouvant lire la majorité des cartouches ?

3) Pour quand le Multi Mega en France ?

4) Pourquoi n'y-a-t-il plus de poster dans chaque numéro comme avant ?

5) D'où vient le nom et le personnage de Sonic ?

6) Mars... moi y'en a pas comprendre ? Et combien ça coûte ?

7) Saturn et Mars ? Pourquoi des noms de planètes ?

8) Combien coûteront les cassettes et les CD pour la Saturn ?

Oupps...j'allais oublier, ton mag est hypergénial ! Bye-Bye.

Laurent, un accroc de la console et un fidèle lecteur (14).

Salut à toi Laurent, et félicitations pour ta fidélité au monde Sega.

1) Street Fighter 3 n'existe pas en Arcade, il ne sortira donc pas sur aucune console et ce toutes marques confondues. En revanche, Super Street Fighter est annoncé aux Etats-Unis et au Japon pour une sortie dans le courant de l'été prochain.

2) Encore récemment, il te fallait compter environ plus de 10.000 Francs pour une vraie machine d'arcade "compatible Jamma" (c'est la norme en vigueur actuellement). Aujourd'hui, les choses ont quelque peu changé... Tu trouves de vrais meubles d'arcade pour 3.000 F (contact : VADE Games au 43.38.71.50) ou des "consoles d'arcade" pour environ 1.500 F. En fait, ces "consoles d'arcade" sont compatibles Jamma, et elles permettent de jouer sur ton téléviseur avec des cartes Jamma (qui doivent être acquises séparément, 1 carte Jamma contenant 1 jeu). Si tu veux te renseigner un peu mieux sur ce type de console, ou même t'en procurer une, tu peux contacter le leader dans ce domaine : les fabricants de l'OverGame Machine, au 49.23.64.33.

3) Le Multi Mega est actuellement disponible en France au prix de 3.290 F. C'est une petite merveille de technologie car il intègre une Megadrive et un Mega-CD dans une machine de la taille d'un lecteur de CD portable. De plus, son look est vraiment démentiel !

4) On y pense sérieusement !

5) Sonic vient... du pays du soleil levant.

6) Toi y'en a pas comprendre !? Moi, y'en aller t'expliquer ! Le terme Mars désigne un adaptateur qui permettra de transformer ta Megadrive 16 Bits en Megadrive 32 Bits, voilà tout. Pour en savoir plus, tu peux te reporter au dossier que nous avons réalisé dans le Mega Force n° 27 à propos de cette future extension.

7) Il fallait bien trouver une série de noms sympas ! La prochaine fois, tu me demanderas : "Pourquoi Megadrive ?". Et je te répondrai d'arrêter de poser des questions idiotes dignes d'un QI situé entre l'oursin et le mouton. (Non, mais sans blague, je ne vais pas me laisser faire comme ça !). Sache de plus que "Mars" n'est qu'un nom provisoire donné au projet lui-même, et qu'il n'est pas du tout certain qu'il soit définitif.

8) Aucun tarif n'a été communiqué pour l'instant par Sega. De toute façon, la console n'est même pas encore sortie...

Sans rancune, hein ! et à bientôt...

Anonyme (planète Terre?)

• CHER SCHMÜRZ,

Voici aujourd'hui la cinquième lettre que je t'écris. J'espère que tu vas y répondre. Je ne vais pas t'ennuyer avec mes compliments, tout le monde sait que ton journal est extra. Voici mes questions :

1) Peux-tu me dire quand Sega va enfin se décider à sortir Dune et Night Trap qui sont prévus depuis Noël ?

2) Est-ce que, comme beaucoup le prétendent, l'arrivée de la Saturn sera fatale au Mega-CD ?

3) Ground Zero Texas (qui est un excellent jeu) est sorti. C'est fort bien, mais Sega n'aurait-il pas pu prendre le soin de le traduire en français comme Night Trap ? Je trouve ridicule de sortir des jeux en anglais pour les Français. C'est tout !

Par pitié, réponds-moi, merci.

Michaël NAULIN (93).

Tes compliments ne m'ennuient pas car ils sont brefs, mais je te remercie tout de même, si si, j'y tiens.
1) Ah, il y avait longtemps que l'on ne m'avait pas parlé de ces deux jeux. En fait, pour tout vous dire, Dune et Night Trap sur Mega-CD ont subi plusieurs reports de date de sortie dans le commerce. Normalement, selon les dernières infos qui nous sont parvenues, ils devraient être disponibles à l'heure où tu liras ces lignes. Mais on ne sait jamais...
2) Et moi, je te demande si l'arrivée de la Megadrive a fait couler la Master System ? La réponse est non. Eh bien c'est pareil pour la Saturn et le Mega-CD. De toute façon, il faut avouer que toute nouvelle technologie est, "a priori", plus performante. Il ne faut pas se leurrer sur ce point, la Saturn sera plus puissante que l'ensemble Megadrive / Mega-CD, c'est inéluctable.
3) Sega n'est pour rien dans la commercialisation de Ground Zero Texas. Je te rappelle que l'éditeur est Sony. C'est donc à Sony qu'il faut se plaindre si ce titre n'est pas traduit en français. Cela dit, ta remarque est tout à fait pertinente, surtout en ces temps où "la défense de la langue française" est à l'honneur... En revanche, j'allais oublier quelque chose d'important : au revoir et à bientôt !

• AH QUE COUCOU SCHMÜRZ,

Passionnée d'informatique depuis longtemps, j'ai mis de côté mon PC pour une Megadrive 2 à Noël. Depuis, ô délice, je ne m'en décolle plus. Pour l'instant, je n'ai que huit jeux dont Landstalker, et j'avoue une passion indescriptible pour mon héros, Nigel Ryle. Ceci pour te demander avec angoisse :
1) Puis-je oser espérer un Landstalker 2 ?
2) Shining Force 2 va-t-il sortir en France, en français ou en anglais, prochainement ?
3) Je voudrais acquérir une Game Gear mais étant donnée son "ancienneté", peut-on espérer une nouvelle console Sega portable ?
4) Pourquoi Mega Force est-il si formidable ?

Claude PELLAUX (Suisse)

Depuis que je l'ai découvert, je lis enfin un magazine du début à la fin... Arrivéed'airchaud ! Bisouilles.
Laurence, la néo-teta-Segamaniaque.

Salut, c'est Johnny...
Quel changement brutal : passer d'un PC à une Megadrive 2 ! Enfin, si tu te plais ainsi, j'en suis heureux pour toi.
1) À l'heure actuelle, il n'est pas prévu, mais cela se fera sûrement vu le succès du premier épisode.
2) Pour le bonheur d'une majorité d'entre nous, Shining Force 2 devrait sortir en officiel, traduit en français sur Megadrive. En revanche, aucune date ne nous a été transmise pour le moment.
3) Ne t'inquiète pas pour la Game Gear, ses jours sont loin d'être en danger. Rassure-toi, il n'y a aucune console portable en projet chez Sega actuellement.
4) Va savoir, c'est sûrement la faute des lecteurs ! Et puis on vit une époque formidable, non ?...
Arrivéed'airfroid et grosses bisouilles !

• SALUT À TOI, MAITRE SCHMÜRZ !

En me levant de bon matin, quelques questions sur l'univers Sega me trottaient dans la tête, j'ai donc pris ma plume pour t'écrire...
1) Est-ce que beaucoup de jeux vont sortir sur la Megadrive 32 bits ou va-t-elle durer simplement quelques mois ?
2) Pourquoi Sega va-t-il sortir une 32 bits (La Saturn), alors que son principal concurrent, lui, sortira une 64 bits ?
3) Est-ce que la Saturn et la Megadrive 32 bits vont être concurrentes ?
4) Pourquoi ne pas créer une monnaie Mega Force, qui servirait à nous faire gagner quelques cadeaux ?
5) Pourquoi ne pas mettre les noms des testeurs sous leurs commentaires ?
6) Pourquoi les éditeurs de jeux ne distribuent pas eux-mêmes leurs jeux ?
Publie ma lettre, Schmürz, ou sinon je dis à tout le monde que tu es amoureux de Schmürzie.
Hervé DARRIEUX, le super guerrier qui est encore plus fort que Son Gohan.

Salut à toi, élève Segamaniaque !
En me levant ce matin, je me suis retrouvé avec une tonne de courrier dans ma boîte aux lettres, qui a complètement explosé...
1) La Megadrive 32, alias Mars, devrait en quelque sorte nous faire patienter avant l'arrivée de la Saturn. Mais pour ma part, je pense que c'est l'avenir pour la Megadrive. De toute façon, il n'y a pas de mystères, tant qu'il y aura des gens qui auront une Megadrive, les éditeurs continueront à produire des jeux sur cette machine. En ce qui concerne les nouvelles machines, je préfère pour l'instant réserver mon jugement.
2) Personnellement, je m'avancerais encore moins sur cette fameuse 64 bits. En effet, on en parle beaucoup mais on ne voit pas grand-chose de concret. Ce qui, soit dit en passant, n'est pas le cas de la Saturn. Pour s'en convaincre, il n'y a qu'à regarder notre précédent numéro...
3) À première vue, on peut toujours se demander si les jeux de la Megadrive 32 ne seront pas compatibles avec les jeux cartouche de la Saturn, mais l'inverse paraît difficile. De toute façon, les sorties de ces deux consoles seront, semble-t-il, décalées dans le temps. Et puis n'oublions pas qu'il faut comparer ce qui est comparable, à savoir que la Saturn intègre d'origine un lecteur de CD. Ce qui n'est pas le cas de la configuration "Megadrive 32"... (sauf si l'utilisateur s'est procuré également un Mega-CD, mais là n'est pas ta question, n'est-ce pas ?...).
4) On y a pensé, mais la Banque de France n'était pas tellement d'accord avec la manip'...
5) Pouf ! (Onomatopée censée représenter l'action d'une baguette magique...) Ton vœu est exaucé ! Si, si, ce ne sont pas des blagues...
6) Tout ce qui se passe avant que l'on puisse voir un jeu en vente publique est des plus compliqués. Mais je te dirai simplement qu'il faut bien que tout le monde vive...
Au revoir, le Super Guerrier de la part de Super Schmürz, le guerrier qui est même plus fort que Hervé DARRIEUX, vachement balèze.

• SALUT SCHMÜRZ !

Ça boume ? Je peux te tutoyer, depuis le temps que je t'écris ! (C'est la cinquième lettre que je t'ai envoyée, mais aucune n'a été publiée...) Je voudrais te dire que ton mag, c'est le top des tops ! Grâce à lui, j'ai pu vendre la Game Gear et m'acheter une Megadrive.
1) Est-ce que le prix de Virtua Racing baissera un jour ?
2) Est-ce qu'Eternal Champions vaut le coup ?
3) Y-a-t-il une différence technique entre la Megadrive et la "Super Nulle" ?
4) Est-ce toi qui trouve les secrets (codes, etc.) des jeux ou les demandes-tu aux inventeurs ?

votre courrier

Pierre

5) Est-ce que ton personnage pourrait être un jour un jeu, comme Sonic ?
Voilà, toutes mes questions sont posées. J'espère que cette lettre sera publiée ! (Je t'en supplie). Ciao !
Pierre, alias "Super DJ" (43).

Ouais, ça boume un max, Super DJ ! C'est mega top !
1) Il est clair que Virtua Racing baissera un jour, mais pas demain, c'est une certitude.
2) Au point de vue conception, Eternal Champions tient très bien la route, mais c'est comme tout, il faut aimer les jeux de baston. Il est vrai que la concurrence est rude dans ce domaine, avec Street Fighter 2' et Mortal Kombat par exemple. Pour te conseiller au mieux, je te dirais de l'essayer chez un copain ou dans un magasin avant de l'acheter. En ce qui me concerne, je pense cependant qu'Eternal Champion est un très bon jeu de baston.
3) Pour être franc avec toi, je te dirais que la "Super Nulle" est moins rapide, affiche plus de couleurs à l'écran (pour le moment), développe un meilleur son, et possède moins de jeux dans sa ludothèque. Bref, en d'autres termes, elle est largement moins agréable.
4) On se débrouille tout seuls comme des grands, eh oui !...
5) En vérité, il y a un projet sur un jeu me mettant en scène, mais c'est encore loin d'être réalisé, très, très loin...
Merci pour tout et à la prochaine fois.

• SALUT SCHMÜRZ !

Tout d'abord, je voudrais faire une remarque à Manu, DanBoss et Framy pour la soluce de Landstalker car ils ont oublié un objet très important : une bague qui double la recharge d'énergie de l'épée, c'est la pierre de Saturne. Pour la trouver, c'est simple, une fois que l'on a le sifflet d'Einstein, il faut reprendre le chemin RYUMA-MERCATOR jusqu'au grand virage qui tourne à gauche. Là, tu prends le petit chemin qui continue tout droit, tu vas à la maison plus loin, tu passes les énigmes et en revenant, tu prends la bague dans la maison. Encore un oubli avant de passer aux questions : après le labyrinthe du lac, lorsque l'on a la hache magique, retourne à Massan, coupe les deux arbres et en bas de cette grotte, tu trouveras les gardes de flammes qui sont des bottes utiles pour la suite. Passons maintenant aux questions :
1) Est-il vrai qu'une compilation des trois Phantasy Star verra le jour sur Mega-CD ?
2) Est-ce que Phantasy Star 4 sortira sur Megadrive ?
3) J'adore les jeux de rôles, alors est-ce que tu me suggérerais Shining Force 2 ?
4) Pourquoi y-a-t-il de moins en moins de Previews alors qu'il y a beaucoup plus de Zappings ?
5) A quand Dragon Ball Z 2 sur Megadrive ?
6) Est-il vrai qu'il y aura un Landstalker 2 ?
Bon, j'ai fini, j'espère que tu me répondras car c'est la cinquième lettre que je t'envoie.
Le RPG Master.

Salut le spécialiste des jeux de rôles,
Attention, nous avons affaire à un professionnel des RPG (Role Playing Game). Il connaît tout, il fait même mieux que nos "faiseurs de dossiers" alias Manu, DanBoss et Framy qui ont travaillé comme des bêtes sur Landstalker. Nous te remercions d'avoir, par ta lettre, complété notre dossier, et il est un fait que dans la préparation de la mise en page (très compliquée, il faut bien le dire), ces deux éléments connus de nos chers professionnels ont malencontreusement disparus... Toutes nos excuses !
1) Une compilation des trois Phantasy Star sur Mega-CD est en projet, mais cela reste tout de même très incertain. Attendons sagement de plus amples informations à ce sujet.
2) En revanche, la suite de cette fabuleuse série, Phantasy Star 4, est bien prévue sur Mega-CD. Mais comme toujours, il n'y a pas de date précisée.
3) Pour tous les fans de jeux de rôles, je conseille bien évidemment toute la série des Shining in the Darkness, Shining Force, et le petit dernier Shining Force 2 (disponible uniquement au Japon pour l'instant). Vous m'en direz des nouvelles...
4) Pour tout ce qui est Previews et Zappings, nous sommes entièrement dépendants du bon vouloir des éditeurs et du calendrier. En effet, de notre côté, on essaye de les bousculer un peu pour avoir les jeux le plus vite possible, mais tout dépend des dates de réception... Le problème réside dans le fait qu'il faut coordonner le Zapping d'un jeu avec sa sortie dans le commerce, ce qui fait qu'en fonction de nos propres dates de parution, certains titres ne connaissent pas de "Preview"... C'est toute une histoire !
5) Avant de parler de Dragon Ball Z 2, attendons au moins que le premier épisode sorte en officiel, c'est la moindre des choses.
6) Un jour viendra...
Bons jeux de rôles...

• CHER SCHMÜRZ,

J'ai une Megadrive et un Mega-CD. Je m'éclate depuis deux ans avec ton super mag (qui, j'espère, me fera encore couler des larmes de joie et d'admiration !).
1) J'ai vu une pub parlant d'un certain CDX de Sega, livré avec un pack de sept jeux. Késako ?!
2) Est-ce que Super Street Fighter 2 sera adapté sur Mega-CD ou sur Megadrive ?
3) Vaut-il mieux acheter LandStalker, Another World ou Shining Force (je possède déjà Flashback) ?
4) On nous a parlé du Canal Sega, un réseau câblé permettant de jouer par l'intermédiaire de la T.V. au Japon et aux USA, sera-t-il un jour en fonction en France ?
5) Virtua Racing 2 existera t-il un jour sur Mega-CD afin d'avoir un jeu plus vaste et plus beau ?
Salut à toute l'équipe qui fait un travail fantastique !
Christophe (62).

Christophe

Claude PELLAUX (Suisse)

Salut à toi Christophe,
Ne te laisse pas emporter comme ça en pleurant devant ton magazine sinon, il va être tout mouillé et tu ne pourras plus rien lire, ce serait dommage.
1) Le CDX de Sega est en fait la version américaine du Multi Mega. Et si tu as lu le courrier (voir plus haut), tu sais tout le bien que l'on en pense...
2) Le tout dernier hit de Capcom en arcade, alias Super Street Fighter 2, devrait sortir cet été sur Megadrive. C'est annoncé, c'est officiel, c'est garanti et on y croit !
3) Étant donné que tu as déjà FlashBack, et qu'il est mieux qu'Another World, je te conseille Shining Force si tu aimes ce qui est compliqué, et Landstalker si tu es un pro de la manette, pour des questions de maniabilité.
4) Comme il a été dit dans le dossier concernant le Sega Channel (notre précédent numéro), les Etats-Unis sont pour l'instant la seule contrée qui en bénéficiera. Ensuite, si la "faisabilité" du projet est avérée, le

Elodie SMILA (Yerres)

Japon devrait en profiter, et l'Europe viendra ensuite, mais de l'eau aura coulé sous les ponts entre-temps...

5) Sans vouloir t'offenser, ta question est un peu ridicule si tu sais que Virtua Racing possède un DSP intégré dans la cartouche... Premièrement, pour que Virtua Racing puisse fonctionner à une vitesse et avec une fluidité correctes, la fameuse puce "SVP" (Sega Virtual Processor) est indispensable. Et, à ce que je sache, on n'a pas encore réussi à faire tenir une puce sur un CD. Il faudrait donc que la puce soit intégrée dans la console, mais ce n'est pas le cas. D'autant plus que, pour que le jeu soit performant, le SVP a besoin de calculer très vite et il faut donc lui transmettre toutes les informations nécessaires rapidement, alors que le CD a un temps d'accès relativement lent, voire même très lent surtout lorsqu'on le compare à une cartouche. C'est connu, le problème des CD-Rom réside dans leur temps d'accès aux infos...

Merci pour les compliments et n'hésite pas à nous écrire de nouveau.

• SALUT SCHMÜRZ ,

Après avoir lu le dossier sur la Megadrive 32, il m'est survenu quelques questions que voici :

1) Les télés ordinaires pourront-elles supporter une telle résolution (2048 par 1024) ? Le maximum pour une télé est d'environ 600 lignes ?...

2) En supposant que les CD 32 Bits seront lus sur le Mega-CD de la Megadrive d'origine, la mémoire-cache de 128 Ko avec un tel temps d'accès sera-t-elle suffisant ?

3) Un doute : sur une Saturn, peut-on (pourra-t-on) lire les jeux Megadrive et Mega-CD ?

4) Quelles sont les différences entre Mortal Kombat CD et cartouche ? En plus du prix, le CD est-il mieux ?

5) Les manettes infrarouges fonctionnent-elles en même temps que le Menacer ?

6) Y-a-t-il des jeux comme Phantasy Star 3 ou Landstalker en CD ?
Ou des jeux d'enquêtes ?

7) Quel sera le prix moyen des jeux cartouches et CD, ainsi que de la Megadrive 32 ?

8) Vous nous tiendrez au courant pour savoir quand les problèmes évoqués dans votre dossier sur la Megadrive 32 seront enfin réglés (savoir si la Megadrive 32 deviendra pièce maîtresse de la console ou si les ralentissements dont vous parliez seront toujours existants) ?

9) Je vous en prie, pourquoi vous ne sonneriez pas les créateurs de jeux afin de leur expliquer que les jeux CD peuvent être plus performants que ce qui existe déjà ?!... Il me semble qu'il y a 600 Mégas de mémoire, ce n'est pas rien quand même. Je me trompe peut-être, mais les jeux n'ont pas l'air d'utiliser toutes les capacités d'un CD... Dommage !

Voilà, ma lettre est un peu longue, mais si vous ne la publiez pas, please, répondez-moi. Merci.
Jacques MICHAU (91).

Salut à toi, le technicien en herbe,

En lisant ta lettre je me suis demandé si je n'avais pas affaire à un réparateur de chez Darty, mais passons à tes questions...

1) Il est vrai que dans notre fiche technique, il était écrit 2048 par 1024, mais c'était pour indiquer la définition MAXIMALE. C'est-à-dire que la machine peut gérer cette qualité d'image les doigts dans le nez, comprendo ? Cela ne veut pas forcément dire que tous les jeux seront à cette résolution, et de toute façon, pour profiter de cette dernière, un moniteur spécial sera nécessaire. Car en effet, les téléviseurs actuels sont limités à 600 lignes...

2) Qui a parlé de CD 32 bits ? Nous ? Non, tu dois te planter.

3) Non.

4) Sur le Mortal Kombat CD, tu as la pub incorporée en Full Motion Vidéo sur le CD. Sinon, le jeu est exactement le même, il n'y a rien de changé, même les coups sont parfaitement identiques selon les dires des testeurs.

5) C'est possible, puisque le Menacer se connecte sur le second port joystick...

6) Pour le moment, les seuls "jeux d'enquêtes" qui sont sortis sur Mega-CD sont Sherlock Holmes 1 & 2. Un must dans le genre, mais réservés uniquement aux adeptes confirmés de l'anglais.

7) Rien n'est fixé pour le moment. Il ne nous reste plus qu'à attendre pour voir comment les choses se présentent...

8) Pas de problèmes ! Dès que nous aurons de plus amples informations, nous ne manquerons pas de vous avertir !

9) Tu as entièrement raison. Mais tu sais, tout dans la vie —et c'est également le cas dans le monde des jeux vidéo—, tout est une question d'argent. Pour que les sociétés développent des jeux plus poussés, elles doivent investir plus de thunes et par conséquent, leurs produits doivent se vendre en nombre suffisamment important. Je me répète, tout est une simple question d'argent... Gageons que nous nous trouvons dans une période de transition, et qu'un jour le CD sera réellement exploité à la hauteur de ses capacités.
Et comme disait mon prof d'histoire-géo, ceci explique cela...

Allez, au mois prochain, et n'oubliez pas de m'envoyer vos dessins !
SCHMURZ.

F. DESSEIGNE (Paris)

HEP, VOUS LÀ-BAS !

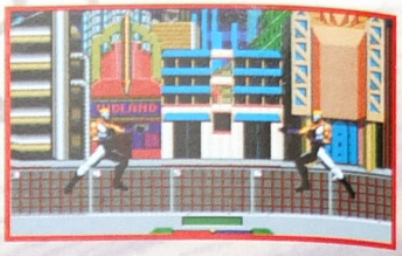
Oui, vous, c'est bien à vous que je m'adresse : n'hésitez pas à nous envoyer vos dessins personnels ! Toutes vos œuvres sont les bienvenues ! À vos crayons...

Frédéric DESSEIGNE (Paris)

PELÉ
WORLD TOURNAMENT SOCCER
MEGADRIVE / ACCOLADE

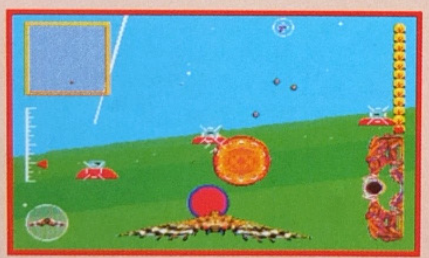
Les jeux de foot encore et toujours à l'affiche, actualité oblige ! Après Pelé sur Megadrive, qui n'avait récolté qu'un petit 68% dans notre numéro de février, "Pelé World Tournament Soccer" prend la relève. A priori, pas de grandes modifications par rapport à la première version. Les graphismes et l'animation des sportifs semblent toujours aussi soignés. Quant à la jouabilité, il reste à prouver lors d'un prochain Zapping, vous vous en doutez, qu'elle ait été améliorée...

THE NEW BREED
MEGADRIVE / ACCOLADE



Du nouveau dans la catégorie des jeux de baston sur Megadrive ! The New Breed, alias The Jaggernauts, s'apparente à un SFII dans lequel les combattants seraient en 3-D. Normal, puisque les huit protagonistes, divisés en deux équipes, ont été conçus à partir d'ordinateurs Silicon Graphics. Le ou les joueurs pourront ainsi incarner l'un des héros de l'équipe des Matrix Alpha ou de celle des Overlord, voire, pourquoi pas, jouer par équipe, justement, et monter tous les personnages les uns contre les autres !...

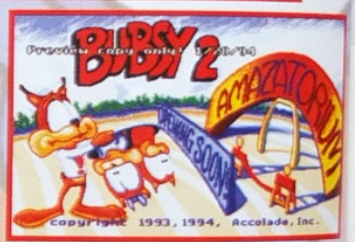
FIRETEAM ROGUE
MEGADRIVE / ACCOLADE



Nous en avions parlé lors du compte-rendu du CES de Las Vegas en janvier dernier et depuis, plus de nouvelles. Voici les toutes premières images de ce jeu d'aventure-réflexion qui promet d'être un hit une fois sur le marché. Les amateurs de jeux de rôle ne pourront que prendre leur pied en dirigeant une équipe de mutants hors du commun. Join Chance, Zeut, Aja Dae, Broc et Shadowblade ont pour mission de garder le Sombre Talisman de Kangor Thrag et d'empêcher les forces du Mal de se l'approprier. Une formidable aventure en perspective, où se mêlent combats aériens en 3-D, énigmes et "beat them up" pur et dur.

BUBSY II
MEGADRIVE / ACCOLADE

Après un petit détour par le dessin animé (eh oui, Bubsy est arrivé dans le courant du mois de janvier sur les écrans de TV de nos amis outre-Atlantique), un retour aux sources s'imposait. C'est pourquoi le chat-pardeur (excellente, non ?) le plus connu des adorateurs de la 16 bits Sega revient dans de nouvelles aventures. À première vue, il y aurait de nombreuses améliorations par rapport au premier volume. Outre des graphismes toujours plus soignés et une animation du personnage encore plus délirante, le joueur bénéficiera de stages bonus hilarants en plus de la possibilité de choisir le niveau à parcourir.



BRETT HULL HOCKEY

MEGADRIVE / ACCOLADE

Un nouveau jeu de hockey sur glace s'apprête à sortir sur Megadrive. Contrairement aux précédents, les joueurs bénéficieront d'une vue de biais de la patinoire et ce pour une meilleure appréciation des actions, semblent affirmer le représentant de l'éditeur et Brett Hull lui-même. Ce fameux joueur de hockey, dont ce soft porte le nom, aurait supervisé l'opération. Sa devise serait d'ailleurs : "It has to be fun or it's not worth playing". Traduisez : "Sans fun, cela ne vaut pas la peine d'être joué". La rédaction de Mega Force se fera un plaisir de vérifier si cela s'applique à Brett Hull Hockey !...

...TELEX ...TELEX

L'accord entre Warner Bros et Acclaim sur la licence du prochain film de Batman, "Batman Forever", incarné — une fois n'est pas coutume — par le célèbre Michael Keaton, a été annoncé le 26 avril dernier. Un jeu d'arcade du même nom, le premier à sortir de l'usine de cet éditeur, serait déjà prévu... avant une conversion attendue sur consoles et CD-ROM. De plus, ce jeu, dont la sortie est prévue dans le courant de 1995, utiliserait la technologie "Titan" développée par Sega, et son adaptation sur Genesis Super 32X et Saturn serait à augurer.

TENNIS
Sortie Septembre '94

SERVICE GAGNANT

MEGA DRIVE

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA Sports Tennis est distribué en France par Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Tel: 72-17-07-83 • SEGA et MEGA DRIVE sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. • EA SPORTS, le logo EA SPORTS, et "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME." sont des marques déposées d'Electronic Arts.

EXCELLENT DIZZY

MEGADRIVE / MASTER SYSTEM / GAME GEAR / CODEMASTERS

Sur une seule et même cartouche, les joueurs ne trouveront non pas un mais trois jeux mettant en scène l'œuf aventurier de Fantastic Dizzy, sorti il y a peu. Il s'agit de Dizzy the Adventurer, plutôt axé sur l'action, de Go Dizzy Go !, une grande aventure, et de Panic Dizzy ! qui combine puzzles et énigmes en tout genre. Les graphismes semblent avoir été améliorés par rapport au premier épisode, ce qui rajoute un intérêt certain au soft.

DROP ZONE

MASTER SYSTEM / GAME GEAR / CODEMASTERS

Ce classique de l'arcade revient sur consoles 8 bits, avec des améliorations graphiques et plus de cent niveaux tout bonnement délirants. Votre mission est d'escorter des hommes et des cristaux jusqu'à la zone de sécurité, la "drop zone". Toute l'action se déroule sur la lune et les satellites alentour. Joueurs claustrophobes s'abstenir !

AARNIE

MEGADRIVE / CODEMASTERS

Votre poste de télévision subit des défaillances techniques ? Normal, des lutins viennent de l'envahir ! Mais ne vous inquiétez pas, car en faisant appel à Aarnie Aardvark, le héros malin, les problèmes ne devraient pas durer. Si vous le poussez à parcourir avec succès les six niveaux de ce jeu de plates-formes, tout finira par rentrer dans l'ordre et les lutins repartiront chez eux. Ce qui ne vous empêchera pas de scruter votre écran de temps à autre !

DINO RACER

MEGADRIVE / CODEMASTERS

La folie des dinosaures pousse les éditeurs à sortir des softs au goûAt du jour... C'est le cas de Dino Racer, qui met en scène des monstres préhistoriques chevauchés par des hommes des cavernes armés de massues. Un programme alléchant en perspective, pour un ou deux joueurs qui peuvent choisir parmi huit personnages différents pour des courses en 3-D étonnantes.

PSYCHO PINBALL

MEGADRIVE / CODEMASTERS

Seul ou accompagné d'un ou de trois autres joueurs, vous pourrez prochainement vous exercer sur les cinq flippers prévus dans ce soft. Extrêmement variés et réalistes, les amateurs apprécieront forcément ce jeu bourré de pièges et d'astuces, digne des meilleurs flips' de café ! De plus, il sera possible de le bourrer à mort ! Attention au tilt, cependant...

CAPT'N HAVOC

MEGADRIVE / CODEMASTERS

Ce jeu de plates-formes renvoie le joueur dans sa petite enfance, au temps où, le mardi soir, il pouvait voir des films de pirates dans le cadre de l'émission d'Eddy Mitchell, La Dernière Séance. Il est effectivement question de flibuste dans Capt'n Havoc, où le héros du même nom part à l'aventure au travers de sept niveaux avec des graphismes proches de ceux du dessin animé. Sa mission : ramasser tout ce qui a de la valeur (trésors, bijoux ...). Bonne chance, capitaine !

ERRATUM

Mille excuses ! Lors de la mise en page de Pete Sempras sur Megadrive du mois dernier, nous nous sommes plantés. En effet, la note définitive n'est pas 88, mais 90 %. Je répète, nous avons noté Pete Sampras sur Megadrive 90 % Désolé pour cette erreur technique...

CONQUEROR

La *nouvelle* arme fatale !

Précise au 1/16e de seconde

16 BITS

270°
Boutons de tir rotatifs

N°1 Mondial

Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Entreprises Ltd.

Le modèle présenté est la version CONQUEROR 3 - Distribué en France par POWERGAMES - Tél : (1) 39 98 98 98 Fax : (1) 39 98 93 77 - 136/138, avenue Jean Jaurès - 95100 ARGENTEUIL

*Manette d'arcade PROGRAMMABLE
*4 programmations avec séquence de 7 actions paramétrables au 1/16e de seconde
*Tir Turbo indexable à 3 positions
CONQUEROR 2 pour console Super Nintendo 16 bits - CONQUEROR 3 pour console Sega Megadrive

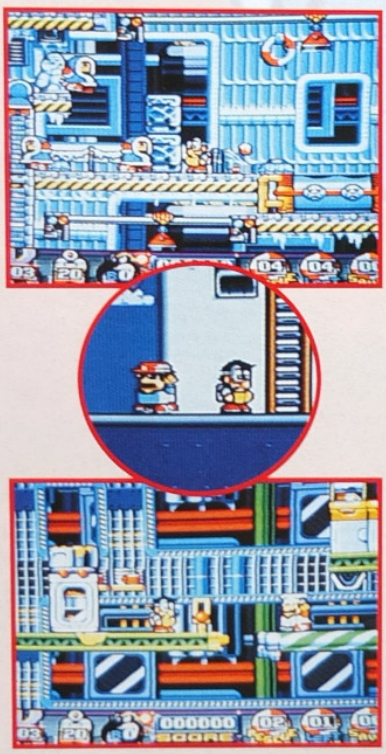
QuickShot

SEGA FOLIES

Habitants de Marseille, réjouissez-vous ! Sautez en l'air et arborez le plus grand sourire, Sega et Virgin s'intéressent à vous. En ouvrant une salle d'arcade à l'intérieur du Virgin MegaStore au 75 rue Férréol, Virgin et Sega mettent à la disposition de tout un chacun tous les derniers titres, toutes les dernières innovations technologiques que connaissent ces bornes d'arcade. Première opération de ce style à être réalisée en France, à notre connaissance, elle n'est pourtant pas inédite en Europe, puisque le magasin Hamley's, le plus grand magasin de jouet de Londres, bénéficie également de ce genre de partenariat avec la société nippone. Ouverte de 10 à 21 heures et jusqu'à minuit les vendredis et samedis, Sega Folies accueillera tous les passionnés de jeux vidéo et ce, quel que soit leur âge. Une première !

SINK OR SWIM

MEGADRIVE - GAME GEAR / CODEMASTERS

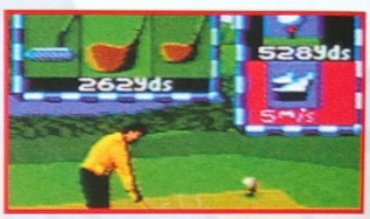


Ce jeu allie action et réflexion, au même titre que The Lost Vikings. En fait, les "Dim Passengers", tout simplement les passagers du paquebot S.S. Lucifer, se retrouvent coincés dans les cales du navire alors que celui-ci est en train de couler. À vous d'agir avec le matériel mis à votre disposition pour les faire sortir sains et saufs de cette galère. Au total, une centaine de pièces pour un nombre identique d'énigmes à résoudre.

GLOBAL GOLF

MASTER SYSTEM / GAME GEAR / CODEMASTERS

Cette simulation de golf sur consoles 8 bits offrira la possibilité à quatre joueurs (sur Master uniquement), de partir à la conquête du "green" via des personnages digitalisés pour un rendu plus réaliste. Outre les habituelles options, les fans pourront s'exercer sur deux parcours en 3-D, avec des nuances de couleur détaillées et une perspective de 400 mètres.



MICRO MACHINES 2

MEGADRIVE - GAME GEAR / CODEMASTERS

Les "micro-machines" reviennent ! Et cette fois, il est possible de jouer à quatre simultanément, sur 54 parcours stupéfiants. De plus, Codemasters a rajouté de nouveaux concurrents, de nouveaux véhicules ainsi que des courses inédites par rapport à la première version. Sans parler d'un championnat que seuls les plus assidus remporteront...

AVIS AUX LECTEURS SUISSES DE MEGAFORCE

TEOFIL annonce l'ouverture de sa ligne spécialement consacrée aux astuces !

COMPOSEZ LE 156 82 08 01

[accessible en France par le 36 707 706]

LIGNE 100 % BASTON, COMPOSEZ LE **156 82 08 02**

[accessible en France par le 36 706 707]

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F DRAGON BALL Z 489 F

ALADDIN (EUR)	349,00	NBA JAM (EUR)	449,00
ART OF FIGHTING (JAP)	**449,00**	NBA SHOWDOWN (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
BEST OF THE BEST (USA)	299,00	**PETE SAMPRAS**	**399,00**
CASTELVANIA (USA)	395,00	PINK PANTHER (EUR)	349,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	299,00	PGA EUROTOUR	425,00
DUNE II (EUR)	449,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	249,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**	PRINCE OF PERSIA (EUR)	399,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00	PSG SOCCER (EUR)	399,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	390,00
FATAL FURY (JAP)	299,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
FATAL FURY II (JAP)	TEL	SONIC 3 (JAP)	469,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**	STAR STREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
FLASH BACK (EUR)	385,00	STREET FIGHTER 2'	399,00
HOOK(USA)	299,00	STREET OF RAGE III (JAP)	449,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	SUPER KICK OFF (EUR)	249,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
JURASSIC PARK (EUR)	299,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	249,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	299,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	**VIRTUA RACING**	**599,00**
LETHEL ENFORCER + GUN (USA)	449,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
LOST VIKING (USA)	425,00	X MEN (EUR)	299,00
LOTUS II (EUR)	299,00	ZOOL (EUR)	299,00
MEGA TURRICAN	425,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	299,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	349,00		

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR) 249,00

ALIEN 3 (EUR)	**199,00**	**HAUNTING (EUR)**	**159,00**
ASTERIX (EUR)	**249,00**	**JOHN MADDEN 92 (USA)**	**149,00**
ATOMIC ROBOKID (JAP)	**149,00**	**KID CHAMELEON (JAP)**	**99,00**
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	**199,00**	**LHX ATTACK CHOPPER (USA)**	**149,00**
BATTLE TOADS (JAP)	**199,00**	**MICKEY DONALD (JAP)**	**199,00**
BATMAN RETURN (EUR)	**149,00**	**PELE SOCCER (USA)**	**199,00**
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	**149,00**	**ROBOCODE (JAP)**	**99,00**
CHAKAN (EUR)	**149,00**	**SAINT SWORD (JAP)**	**99,00**
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	**129,00**	**TOE JAM EARL (JAP)**	**99,00**
CRYING (JAP)	**149,00**	**UNDEADLINE (JAP)**	**99,00**
F22 INTERCEPTOR (JAP)	**199,00**	**WONDERBOY 3 (JAP)**	**129,00**
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	**199,00**	**ZERO WING (JAP)**	**99,00**
GYNOUG (EUR)	**149,00**		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	269,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F	CD MUSICAUX	149 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	99 F
POSTER	49 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	39 F
FIGURINES	39 F	MAGNETS	15 F
PINS	15 F	JEUX DE 54 CARTES	99 F

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA+ 3 CD 3290 F

BARI ARM (JAP)	199,00	SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	495,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	THE 3RE WAR (USA)	449,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	199,00	TOMCAT HALLEY (USA)	425,00
SONIC (JAP)	299,00	VAY (USA)	449,00
RAMNA 1/2 (JAP)	299,00	WILLY BEMISH (USA)	449,00
WONDER DOG (JAP)	199,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK (USA)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	299,00	DUNE (EUR)	385,00
CHUCK ROCK (USA)	299,00	FINAL FIGHT(EUR)	299,00
CLIFHANGER (USA)	299,00	HOOK (EUR)	299,00
DOUBLE SWICH (USA)	495,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
DRACULA (USA)	299,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	299,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	299,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	385,00
INDIANA JONES (USA)	449,00	NIGHT TRAP(EUR)	449,00
JURASSIC PARK (USA)	495,00	NHL 94 (EUR)	395,00
KRISS KROSS (USA)	299,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	549,00	POWER MONGER (EUR)	425,00
LUNAR (USA)	495,00	SONIC CD (EUR)	425,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
MICROCOSME (USA)	349,00	SILPHEED (EUR)	425,00
MONKEY ISLAND (USA)	399,00	THUNDER HAWK (EUR)	425,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	WOLFCHILD (EUR)	299,00
PUGSY (USA)	495,00	WONDERDOG (EUR)	299,00
REBENGE OF THE NINJA (USA)	425,00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	385,00
SPIDERMAN (USA)	249,00		

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port'(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

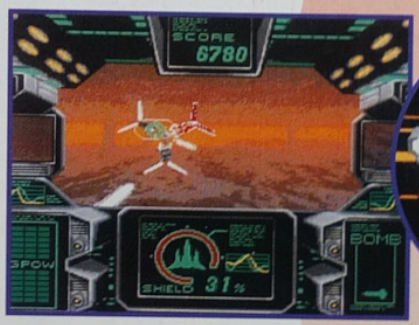
GONITCHIWA !

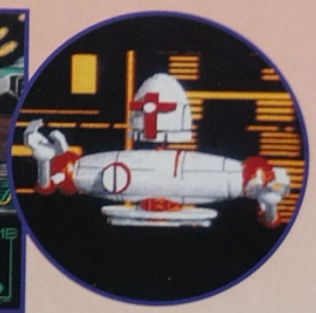
Si vous désirez vous ouvrir de nouveaux horizons, si vous avez envie de savoir ce qui se passe au Japon ou aux États-Unis... Si vous pensez que la France est un trop petit pays.... Comme, de plus, vous êtes un passionné de jeux vidéo sur Sega, vous ne pourrez que dévorer ces quelques pages. Nous ne sommes pas seuls dans l'univers, oh que non ! Les Japonais et les Américains sont là et bien là. Sayonara est la rubrique qui ne parle que d'eux ! Ils en ont, de la chance...

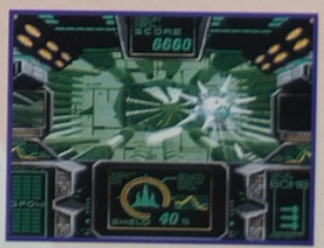
AX-101

MEGA-CD / SEGA

Avec Soulstar, Wing Commander et bientôt AX-101, la ludothèque Mega-CD s'enrichit de trois nouveaux "shoot them up". AX-101 se déroule naturellement dans l'espace inter-galactique et il s'agit pour vous, pilote d'une sorte de X-Wing amélioré, de réussir différentes missions sur plusieurs planètes du système solaire (on suppose). Soit, comme à l'accoutumée, repousser des vaisseaux et anéantir des bases aliens cachées dans des canyons ou des cratères que les amateurs d'Hergé et de "Tintin - On a marché sur la lune" reconnaîtront facilement.







NOIRES SONT LES GALAXIES...

Ce qui fait tout l'intérêt de ce soft, ou presque, vient de son aspect graphique. Contrairement aux jeux des éditeurs Core Design et Electronic Arts cités précédemment, AX-101 a été entièrement conçu en images digitalisées avec de la 3-D. Le joueur survole les planètes et découvre de somptueux paysages au travers de son cockpit, le tout en temps réel. Pour comparer, ce Mega-CD Sega serait un Silpheed vu de l'intérieur du vaisseau, avec des explosions et des combats plus réalistes. Ainsi, le fan pourra s'identifier pleinement à un pilote de l'armée Galactica, tirée de la série culte du même nom, encore une, ou mieux, à un "starfighter" du chef-d'œuvre de Georges Lucas, Star Wars.

SAYON

DYNAMITE HEADY

MEGADRIVE / SEGA

Dynamite Heady est un jeu de plates-formes aux graphismes proches de ceux de Mac Donald's Treasure Island, sorti il y a peu de temps sur Megadrive. Il met en scène un petit être amusant, qui doit sauver ses amis de toujours des griffes d'un méchant sorcier. Sa principale arme est sa tête, dont il se sert comme d'un marteau pour frapper les monstres qui croisent son chemin. La route est longue et les ennemis, nombreux, lui réservent des migraines que deux ou trois cachets d'aspirine devraient faire disparaître...

POUR LES PLUS JEUNES

Dynamite Heady évolue dans des niveaux colorés, au gré desquels il doit ramasser différents objets (des fruits, par exemple) avant d'accéder à l'étape suivante. Il peut visiter des grottes remplies de vers rouges géants, traverser des villages ou nager pendant quelques secondes pour aller dans des endroits inaccessibles. Un soft mignon avec des bruitages rigolos, qui s'adresse aux plus jeunes d'entre nous mais qui risque bien de séduire bon nombre de leurs aînés.

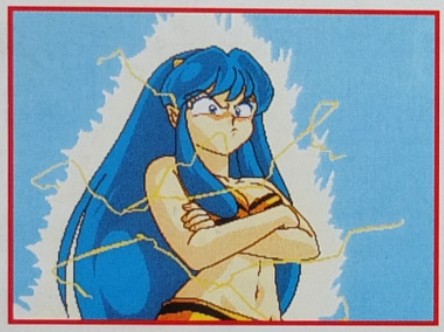
LAMU

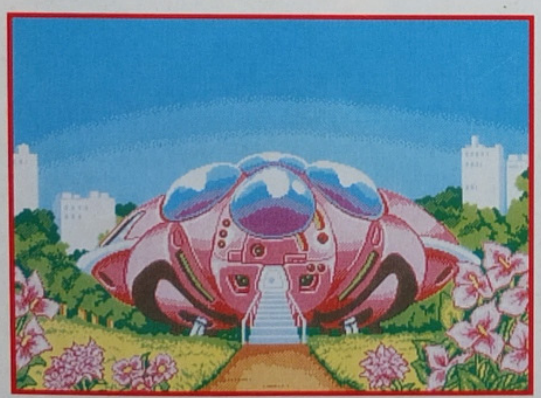
MEGA-CD / SEGA

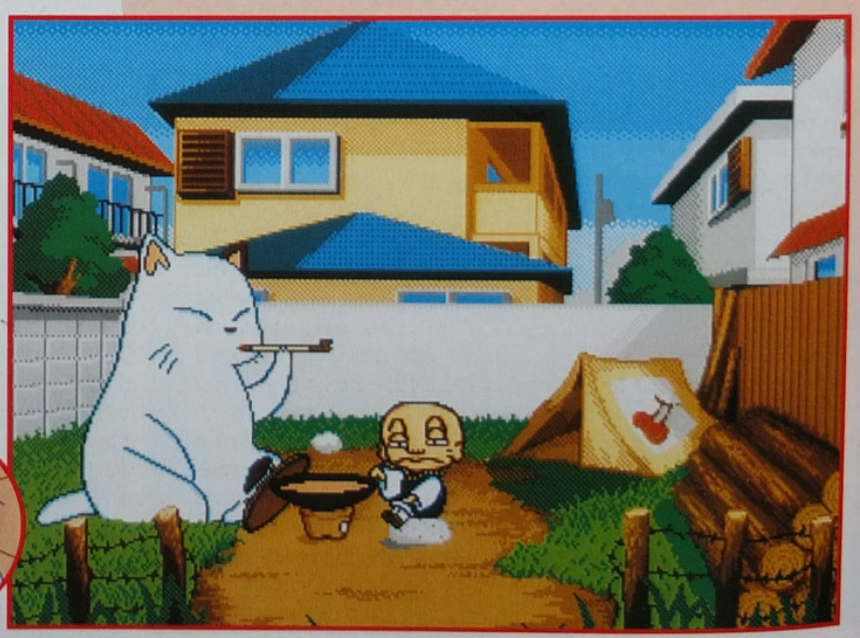
Une partie de l'œuvre de Rumiko Takahashi, le "character design" de Ranma Nibunno-ichi (Ranma 1/2 en français), se trouve depuis peu à la disposition des possesseurs de Mega-CD au Japon. Eh oui, Urusei Yatsura, plus communément appelé Lamu, est aujourd'hui un jeu fraîchement sorti de l'usine de pressage de Sega.

POUR DE NOUVELLES AVENTURES...

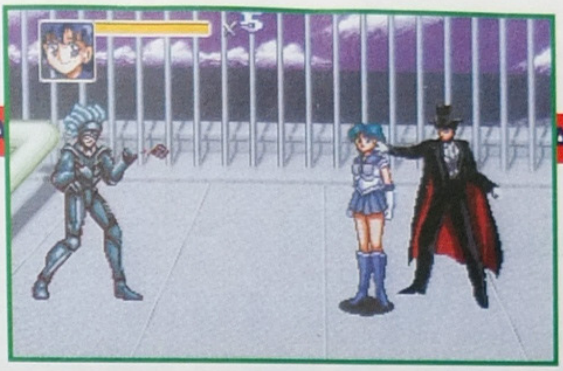
Après un manga (bande dessinée japonaise) vendu à près de 25 millions d'exemplaires au pays du sushi, le CD reprend les aventures du jeune garçon et de l'extra-terrestre brune au "maillot de bain rayé" et aux dents longues. Tombée amoureuse de ce terrien, un lycéen au look typique des séries animées japonaises, Lamu doit s'habituer aux coutumes de la planète bleue. Comme dans le dessin animé, elle reste très colérique et ses accès de mauvaise humeur, ainsi que de nombreux gags, font partie des nombreuses séquences animées du CD. Ces séquences opèrent le plus souvent la transition entre les écrans fixes qui caractérisent le jeu. Pour avancer, il suffit de "cliquer" sur tel ou tel objet, telle ou telle personnage, afin d'obtenir les infos souhaitées. Bientôt traduit en français ? Espérons-le.

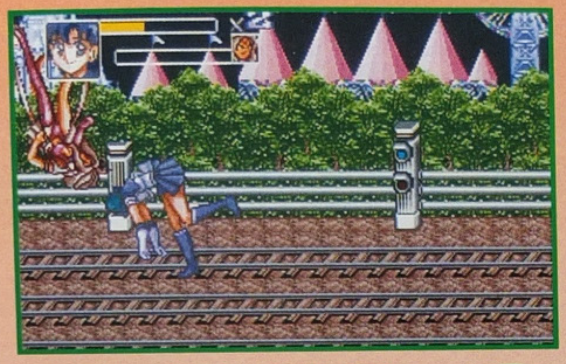






SAYON





SAILOR MOON

MEGADRIVE / BANDAI

Amateurs de la série animée, préparez-vous à incarner les "magical girls" de la galaxie d'ici à cet été sur votre console 16 bits adorée, pour peu que vous soyez en possession de l'adaptateur prévu à cet effet ! Sailor Moon, dessin animé adulé par des milliers de fans, au Japon comme en France, sort sur Megadrive au Japon et risque d'en surprendre plus d'un.

UN STREETS OF RAGE AU FÉMININ

Ce "beat them up" coloré met en scène les cinq héroïnes de la série, de la Sailor Moon à la Sailor Pluton en passant par la Sailor Jupiter. Revêtues de leur uniforme de petite écolière japonaise typique, ces combattantes d'un autre monde affrontent d'immondes créatures et les renvoient les unes après les autres dans leur dimension d'origine. Chacune d'elles possède un ou plusieurs pouvoirs spectaculaires, sortes de fatalités réservées aux méchants du jeu, en plus d'une bonne dizaine de coups dignes du dernier Streets of Rage sur cette même console.

VU À LA TÉLÉ

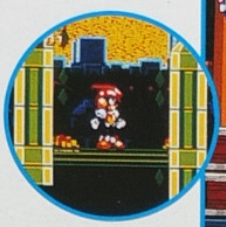
Tous les personnages tirés de l'univers de la dessinatrice nippone Takeusa Naoko se retrouvent dans ce soft où il est possible de jouer à deux simultanément. À l'occasion, un homme masqué, celui de "l'anime", apparaît pour conseiller ou prêter main forte à la troupe des Sailor mise en difficulté par un boss de fin de niveau. En attendant que la cartouche et le scénario nous parviennent dans un français compréhensible, voici quelques photos pour vous donner un aperçu du jeu.

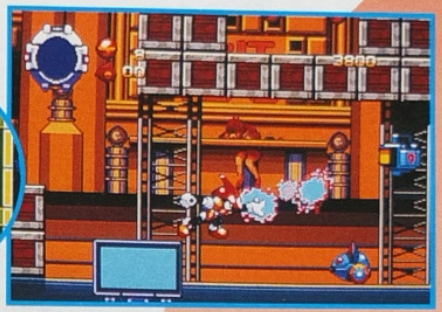
NARA

SPARK

MEGADRIVE / SEGA

Après Sonic, "Ze" mascotte Sega, Bubsy, Rocket Knight et James Pond, Spark apparaît comme le tout dernier héros sorti de l'usine à fabriquer des demi-dieux du géant de l'arcade. Sorti au Japon sur Megadrive à la fin du mois d'avril, Spark ressemble à un éventuel petit-fils du hérisson bleu. Son look futuriste aux reflets métalliques et les effets 3-D de sa combinaison font effectivement penser à un Sonic version vingt-et-unième siècle.





DE L'ÉLECTRICITÉ DANS L'AIR

Précurseur de cet été qui s'annonce déjà comme l'un des plus torrides en terme de jeux vidéo (softs révolutionnaires adaptés aux nouvelles technologies Sega, pour ne citer que ce constructeur), Spark est un jeu de plates-formes qui fourmille d'effets spéciaux en tout genre. Notre héros masqué se déplace dans un monde féerique pourvu d'une multitude de niveaux où il est rarement le bienvenu. Pour se défaire des nombreux ennemis apparaissant à l'écran, il se sert de l'énergie électrique emmagasinée dans son petit corps, qu'il transforme en armes dévastatrices. Il peut ainsi manier une épée avec un style proche de celui de Luke Skywalker - "May the force be with you, Spark !" -, se transformer en une boule d'énergie incontrôlable en se concentrant, ou encore devenir invincible un court instant après avoir effectué une petite danse (du ventre ?).

SPARK OU PULSE MAN ?

Cette cartouche de 16 Mb, qui n'est malheureusement pas encore annoncée en France, ne porte pas encore de titre définitif et pourrait bien finalement s'appeler Pulse Man, comme cela pourrait être le cas aux États-Unis. L'orage ambulant, dénommé Spark pour le moment, serait donc à la recherche d'une identité propre. Cela ne l'empêche pas pour autant d'évoluer devant vos yeux ébahis (voir les quelques photos) dans des décors aux graphismes fins, avec un différentiel soigné, qu'il s'agisse d'une balade à l'intérieur d'un studio TV ou au cœur de composants électroniques d'un ordinateur à débugger. A priori un grand hit, dont nous vous reparlerons prochainement, soyez-en convaincus !

Le seul jeu de foot qui mérite le label officiel "World Cup USA '94"

Vous seriez branché par une simulation de foot très RÉALISTE? Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous ÉCLATER, et-pour longtemps.

Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA '94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et, un excellent jeu de STRATÉGIE

- MEGA-CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD-ROM

U.S. GOLD

Disponible chez Auchan

Sortie mondiale le 3 Juin 1994

WorldCupUSA94™

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

Y-A-T-IL UN JEU POUR

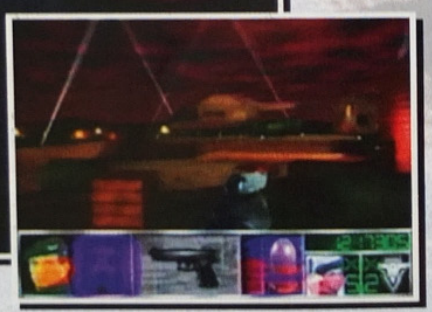
En 1993, le quotidien Libération a enregistré un chiffre d'affaires de 428,7 millions de francs avec un bénéfice net de 4,4 millions de francs contre 1 million en 1992. Toujours en 1993, Sega a dégagé un chiffre d'affaires de 3,5 milliards de dollars pour un profit (mondial), après consolidation, de 200 millions de dollars. Enfin, Demolition Man, le film, sorti en octobre aux États-Unis, aura coûté un peu plus de 50 millions de dollars à son producteur, Joel Silver (Piège de Cristal, 58 Minutes pour Vivre, Predator, Commando et la série L'Arme Fatale, entre autres). Devinette : quel rapport y-a-t-il entre Libération, Sega —et globalement l'univers des jeux vidéo— et un "blockbuster" comme Demolition Man ? Réponse : le numéro du samedi 7 et dimanche 8 mai dernier du canard de Serge July comportait un article fort bien écrit de Frédéric Filloux intitulé : "Vous avez aimé le film, vous achèterez le jeu vidéo"...

BENJI

"J'CROIS QU'C'EST CLAIR !"

Pour ceux d'entre vous qui auraient raté ce papier de deux pages paru dans Libé, un petit rappel des faits s'impose. Sur huit colonnes, Frédéric Filloux parle d'un mariage de mieux en mieux consommé, celui du cinéma et des jeux vidéo. Cet envoyé spécial à Los Angeles explique comment, en moins d'un an, la fièvre du multimédia s'est emparée d'Hollywood. À tel point qu'aujourd'hui, tous les grands studios se lancent à la conquête de ce nouveau créneau en créant leur propre division multimédia. Au même titre que Sony Software, l'une des deux divisions américaines du groupe japonais mondialement connu, qui comprend Sony Pictures Entertainment, avec les studios Columbia et TriStar, Sony Music et Sony Electronic Publishing qui s'occupe de la partie jeux vidéo et CD-ROM avec, notamment, la filiale Sony Imagesoft que nous connaissons bien. Sony sert donc d'exemple à ce journaliste qui utilise les propos d'Olaf Olafsson, directeur de Sony Electronic Publishing, pour tirer nombre de conclusions fort pertinentes au sujet du potentiel

SAUVER HOLLYWOOD ?



de ce nouveau marché qu'une phrase suffit à traduire : "Comme la pénétration de ce genre de jouets est directement fonction d'un rapport prix/performance, et que - fait unique dans un secteur industriel - les fabricants de matériel sont aussi éditeurs de jeux, le marché a encore de belles perspectives de croissance".

SEGA, VIRGIN ET ACCLAIM

S'il est vrai que Sony Imagesoft se place en tant que leader sur le créneau, d'autres éditeurs de jeux vidéo se sont lancés dans la course à l'adaptation. Bien que les risques soient grands, le jeu en vaut la chandelle. Sega, Virgin et Acclaim (pour ne citer qu'eux côté Sega, sachant que des éditeurs comme Ocean Software sont très actifs chez la concurrence) l'ont compris, et malgré quelques flops, la bataille des licences continue. Elle a commencé au moi de mai 1979 avec l'adaptation "for the first time ever" de La Guerre des Étoiles, premier volume par Atari en arcade. Depuis, d'autres titres ont vu le jour, de Jurassic Park à Alien3, en passant par Batman Returns, Cliffhanger, Dracula, La Famille Addam's, j'en passe et des meilleurs (quoique ?...).

ACCEPTER LES REGLES DU JEU...

Nul ne peut blâmer ces éditeurs de s'essayer à cet exercice périlleux qu'est la mise en cartouche, ou sur support optique, d'un "blockbuster" (littéralement : "bombe de très gros calibre" !). Ils doivent alors se soumettre à des contraintes beaucoup plus nombreuses que pour la production d'un jeu "normal". De plus, le produit fini, comme tout élément du "merchandising" habituel, dépend essentiellement du succès du film. À savoir qu'un bon jeu tiré d'un film boudé par le public ne remportera pas l'unanimité auprès des acheteurs, loin de là. Et ce, même si la presse spécialisée l'encense (je pense par exemple à "Dennis La Menace" d'Ocean sur Super Nintendo, qui était un bon jeu de plates-formes). Viennent s'ajouter les problèmes de délai si l'on veut que le jeu sorte en même temps que le film (1), les caprices des acteurs (Schwarzenegger posait tellement de conditions aux programmeurs de Psygnosis pour le Mega-CD de The Last Action Hero que le soft ne verra jamais le jour), sans compter les limites d'un budget à ne pas dépasser. Ce qui n'empêche pas, cependant, que certains s'en sortent avec les honneurs.

VIRGIN CASSE LA BARAQUE AVEC "DEMOLITION MAN"

Comme vous pouvez le constater, cet article est amplement agrémenté de photos du film et du jeu "Demolition Man" de l'éditeur Virgin, en exclusivité dans le numéro de Mega de ce mois-ci, ce jeu devant sortir un jour prochain sur 3DO, Mega-CD, Megadrive et Super Nintendo. Tirées d'un spot dans le style clip vidéo ou publicitaire de quatre minutes, ces photos tentent de montrer comment l'on passe d'un long métrage, réali-

▶▶▶

sé par le jeune Marco Brambilla avec Sylvester Stallone et Westley Snipes, à un jeu vidéo. C'est pourquoi vous pouvez admirer John Spartan, le héros, en pleine action devant un écran vert, procédé habituellement utilisée dans l'industrie cinématographique et télévisuelle, pour placer un acteur dans un décor imaginaire, celui du jeu dans le cas présent (le fond de couleur, appelé à disparaître, sert à isoler -détourer- le sujet principal, en arrière-plan duquel on "installe" ensuite un décor totalement indépendant du sujet). On pourrait presque croire qu'il s'agit de la technique du rotoscoping employée par Disney pour Aladdin et par Delphine Software pour l'animation du personnage de Flashback, mais Virgin Interactive Entertainment en France n'en sait apparemment pas plus que nous. Seule certitude, le jeu devrait suivre le scénario du québecois Peter Lenkov, avec un joueur dans la peau de Stallone qui, arme au poing, déboule dans des salles pleines de terroristes à la Simon Phoenix, ce "nouveau psychopathe haute-couture" (dixit Snipes), et qui tire à l'aide d'un viseur. Somme toute, un concept proche de Lethal Enforcers du même éditeur. Sachez cependant que le film, qui n'a pas vraiment plu à la critique, a fait 320.997 entrées sur Paris après neuf semaines d'exploitation. Gageons que le jeu sera à la hauteur des espérances des fous du paddle que nous sommes !

MONEY, MONEY, MONEY !

Avant l'existence de la plate-forme CD, qu'elle soit de marque Sega ou non, le lien qui unissait le monde des jeux vidéo à celui du cinéma ne résidait qu'en achat de licence afin de crédibiliser, dans la majeure partie des cas, un jeu souvent médiocre. J'en veux pour preuve un jeu comme Tortues Ninja, sorti en 1990 sur Atari ST, qui a pulvérisé les records de vente uniquement par la qualité de son nom, issu —il est vrai— du milieu cinématographique et de la bande dessinée. Caractérisé par un scénario d'une pauvreté effrayante, et une réalisation technique décevante, ce jeu s'est cependant remarquablement bien vendu.

Aujourd'hui encore, ce phénomène perdure. Mais avec la technique, il est devenu plus sophistiqué et cela grâce, notamment, à l'arrivée de la plate-forme CD-Rom et par conséquent à l'arrivée du Mega-CD. La réalisation d'un jeu vidéo sur une telle plate-forme se rapproche de plus en plus de celle d'un film. Les coûts globaux, pour les jeux les plus chers, approchent les 5 millions de dollars, certains frisent même les 10 millions. Des sommes astronomiques sont ainsi mises en jeu, et aussi incroyable que cela puisse paraître, le marché des jeux vidéo en chiffre d'affaires est plus important aux States que celui du cinéma : 6 milliards de dollars pour les ventes de jeux, contre 5 milliards pour les recettes en salles. Ce phénomène qui s'amorce aujourd'hui, devrait s'affirmer dans les années futures encore plus franchement. Ce qui se passe actuellement dans le milieu des jeux vidéo n'est que le point de départ d'une nouvelle ère, qui associera toutes les techniques liées aux loisirs, dont le cinéma et ses techniques de tournage qui y prendront une place prépondérante.

(1) Quinze mois en moyenne sont nécessaires à la réalisation d'un jeu, contre douze pour celle d'un film.

CANAL 21

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07

EXCLUSIF
BOXPHONE
NOUVEAU
Créez
votre répondeur personnel !
Laissez et Recevez
des messages confidentiels au
36 68 21 41

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS
36 70 21 12
BOÎTE AUX LETTRES VOCALE

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ?
36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Vous voulez gagner une console 3DO ?
36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 01

Affrontez ALIEN
36 68 80 33
Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee- Shirts !

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE MEGA CD II ?
36 68 21 88

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 01

Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL !
36 68 88 08
Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

J'AI HONTE car je ne sais pas danser !
36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart !
36 70 21 01

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

COMMENT EMBRASSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 101
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

50 % HOM
100 % R

Lundi 11 avril dernier, 22h30. Confortablement assis dans un fauteuil en velours à côté d'un bon feu de cheminée, le paquet de pop-corn à portée de la main, ma grand-mère et moi attendions avec impatience les révélations de François de Clozet sur les techniques de l'avenir, dérivées de l'univers des jeux vidéo. Après une heure et demi d'une émission franchement décevante, ma mémé me dit : "Bizarre, tu ne trouves pas ? Ce programme s'intitule "Savoir Plus" et je ne sais quelles conclusions tirer des 90 minutes qui viennent de s'écouler. D'un côté, un Roland Moreno -l'inventeur de la carte à puce- démagogue à souhait (les jeux vidéo, c'est de la m... et dangereux, en plus !), de l'autre un animateur qui passe d'un sujet filmé de 5 minutes sur la réalité virtuelle à l'interactivité à partir d'un soft érotique racoleur pour conclure sur le multimédia sur CD-ROM avec une définition vaseuse du concept. En tant que néophyte, j'ai l'impression d'avoir perdu mon temps"... Il semblerait que cette octogénaire désireuse de se "culturer" via le quatrième pouvoir, ne fut pas la seule à être déçue par l'émission. Partant du principe que seule la presse écrite spécialisée est capable de réparer les erreurs commises par ses congénères de la presse grand-public et télévisuelle, voici pour vous et en toute modestie, ces quelques pages d'explications complémentaires sur la "RV" ou réalité virtuelle.

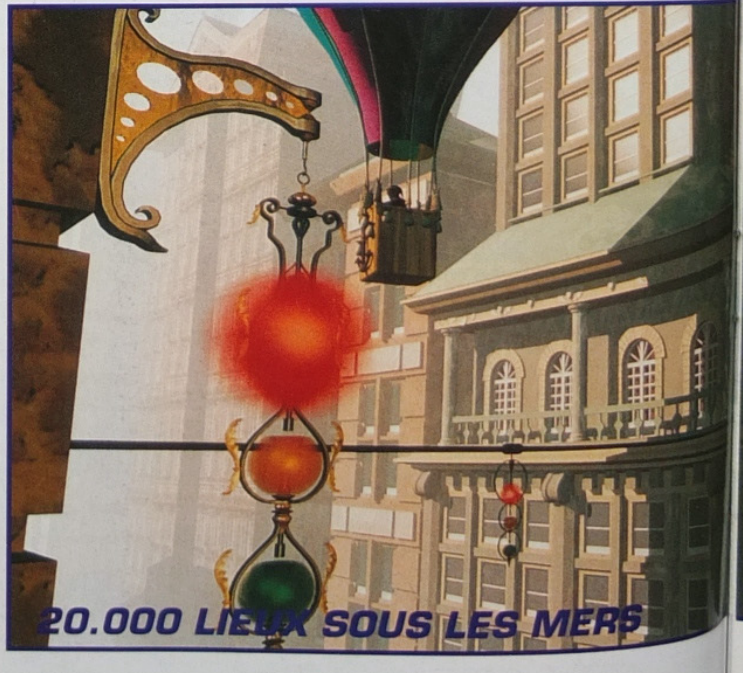
UN SUJET MÉDIATIQUE

De passage chez Sega France il y a quelques temps déjà, au début du mois d'avril, j'appris que plusieurs journalistes de la presse généraliste (quotidiens, news magazines...) s'intéressaient de très près à la réalité virtuelle sous toute ses formes. Après la course au multimédia, abondamment décrite dans ces nombreux supports en manque d'inspiration pour récupérer un lectorat fuyant, c'est au tour de la "RV" de faire l'unanimité. À tel point que tout se dit et se discute pour aboutir à du n'importe quoi. Pourquoi ? Parce que tout ce que l'homme ne maîtrise pas totalement et dont les limites ne sont pas encore définies, généralement effraye. D'où des conclusions hâtives et des questions qui n'ont pas lieu d'être...

RÉALITÉ VIRTUELLE : DANGER MORTEL ?

Ne rigolez pas, je suis tout à fait sérieux. Le décret sur les jeux vidéo qui rendent épileptique confirme mes propos. Concernant la réalité virtuelle,

Imaginez-vous, vêtu d'une combinaison et d'un casque qui vous immergeraient dans ce monde féerique et surréaliste créé par les programmeurs de Gribouille. Un 20 000 Lieux sous les Mers prochainement sur les écrans, comme Jules Verne l'a rêvé avec un siècle d'avance !



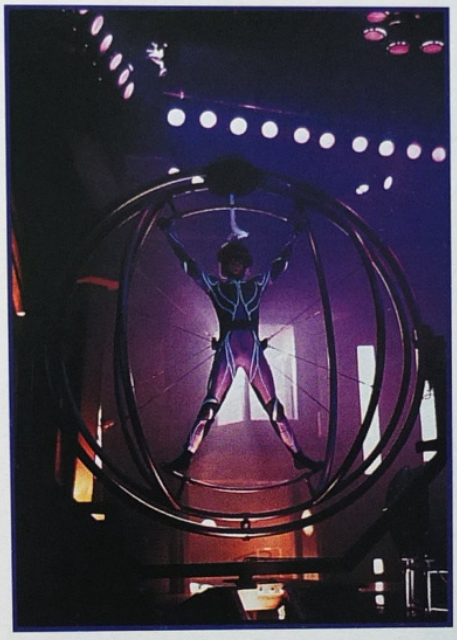
ME, 50 % MACHINE, ÉALITÉ VIRTUELLE

sachez d'ores et déjà que certains éditeurs licenciés Sega sont réticents quant à l'utilisation du Sega VR, le fameux casque permettant à son possesseur d'évoluer dans un monde virtuel. Sans les citer, un de leurs arguments consiste à dire que si un incident (un incendie, par exemple) survient alors que le joueur porte le casque, celui-ci risque de se retrouver devant le fait accompli (dans la fournaise, en l'occurrence) avec un temps de retard conséquent. Je vous laisse seuls juges de telles spéculations...

CÉQUOICO ?

Après ce préambule, les choses sérieuses. Pour vous faire une

CRÉDIT PHOTO GRIBOUILLE



La réalité virtuelle au cinéma, avec Le Cobaye réalisé par Brett Leonard. Une production américaine ayant réuni plus de 179.000 spectateurs lors de sa sortie fin juillet 92 en France. Ci-joint, le Cybertron, "outil" de prédilection de Jobe dans le film pour une immersion totale dans un monde virtuel pas toujours très rose. Bientôt chez vous ?

CRÉDIT PHOTO ANGEL STUDIOS USA

MUSÉE DE CLUNY

Lors de l'Imagina 93, salon monégasque sur les "nouvelles techniques de l'image" ayant lieu une fois l'an dans le courant du mois de février, les amateurs ont pu faire une visite virtuelle de l'abbaye de Cluny. Cette abbaye du XIIe siècle, détruite en 1789, située en plein cœur de Paris, a été entièrement reconstituée par IBM. De la 3-D, des couleurs qui pètent, des reflets, de la transparence et du temps réel comme si vous y étiez !

CRÉDIT PHOTO IBM

DE KARNAK À LOUXOR, LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS

D'ici à la fin de ce siècle, il sera possible de voyager virtuellement dans le temps, muni d'un casque et de gants. Visiter Chéops, Chéphren ou Mykérynos...

CRÉDIT PHOTO EXMACHINA

RYTHM & BLUES

... et emprunter la Dolorean de Michael J. Fox, utilisée dans le film Retour vers le Futur pour survoler Paris en 2050.

CRÉDIT PHOTO KIA MOTORS

idée de ce qu'est la réalité virtuelle, la démarche logique consiste à en définir les termes. Pour reprendre une phrase d'un article paru dans le numéro 13 du magazine des nouvelles images intitulé PIXEL, "la notion de "virtuel" signifie quelque chose qui n'existe pas réellement, mais qui peut être perçue comme tel". Partant de cette affirmation, nous pouvons nous demander ce qui différencie les images de synthèse, maîtres-mots des années 80, de la réalité virtuelle. Pour simplifier, la réalité virtuelle serait de "l'image de synthèse interactive". Pour ceux que cette définition ne satisferait pas pleinement, deux hommes de science, Laurin Herr et Judson Rosebush, ont développé ce qu'ils appellent "les quatre piliers de la réalité virtuelle" qui, à mon sens, donnent les limites exactes du sujet posé.

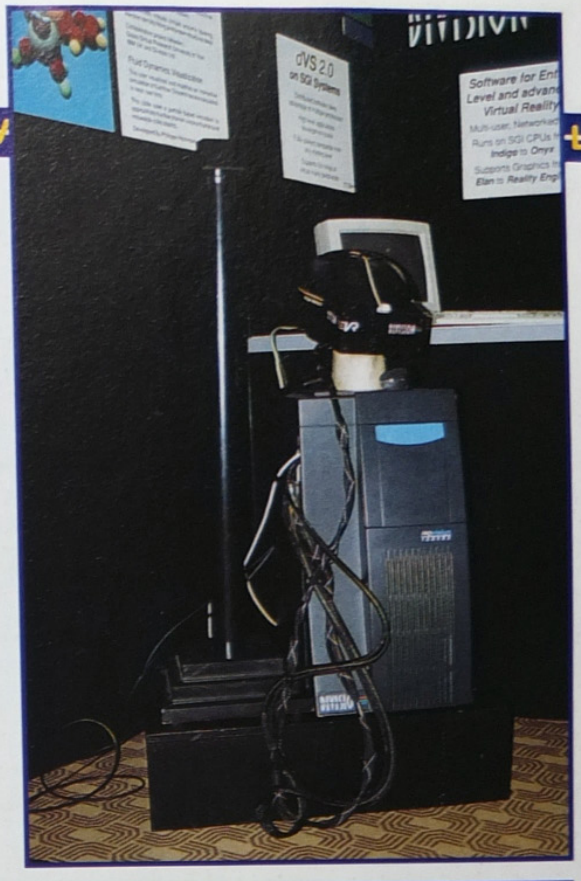
UN CARRÉ PARAMÉTRÉ

Pour que l'utilisateur perçoive la RV comme telle, il faut que quatre paramètres soient vérifiés. Dans l'ordre, ils sont appelés 1) le niveau d'immersion ; 2) le niveau d'interactivité ; 3) le niveau de participation et 4) le niveau de réalité.

Le niveau d'immersion implique la synthèse d'image classique créée par un ordinateur qui gère des objets en 3-D solides, aux caractéristiques identiques dans le monde réel (couleurs, textures, reflets, transparence, etc.).

Le niveau d'interactivité tire ses origines de la Physique et signifie tout naturellement que le "joueur" dépasse le stade de la passivité. Il devient actif et peut influer sur l'environnement sorti de "la mémoire de métal". Ce concept porte le nom de modélisation physique, ou plus communément, de dynamique.

Le niveau de participation, en troisième position, tend à mesurer le degré d'interactivité dans le monde virtuel. En plus d'agir sur les objets en 3-D, l'utilisateur doit ressentir un contact physique avec le monde virtuel caractérisé par une force de retour. La plus courante est sans doute la "force poids" (petit rappel de physique : un objet quelconque possède une masse en kilos et est soumis à au moins une force vectorielle sur un plan non incliné : le poids). Mais, de façon plus générale, ce troisième paramètre sous-entend une réponse tactile, différente suivant les formes, certes, mais aussi visuelle, auditive et,



pourquoi pas, olfactive. Soit un casque, des gants voire une combinaison avec marqué "NASA" en lettres d'or...
Enfin, le niveau de réalité, c'est "la possibilité pour différents joueurs, connectés ensemble sur réseau, de partager la même réalité virtuelle". Trois variantes : l'utilisateur s'amuse avec des représentations virtuelles d'autres acteurs virtuels, introduits dans le domaine virtuel comme lui ; l'utilisateur se voit, voit son corps et éventuellement des clones de sa personne virtuelle ; l'utilisateur rencontre des acteurs entièrement créés par l'ordinateur (êtres humains ou animaux).

Voici donc les quatre paramètres définissant la réalité virtuelle selon Herr et Rosebush. Loin d'être des axiomes, ces "piliers" restent néanmoins une référence en la matière. La conclusion s'impose d'elle même : la réalité virtuelle tend à devenir une science à part entière avec ses propres variables.

LE TEMPS RÉEL

Un aspect de la RV souvent négligé concerne le "temps réel". Des mouvements et des actions en temps réel où se mêlent des collisions demandent des puissances de calcul nettement supérieures à celles nécessaires à la confection d'un graphisme en 3-D basique. Seule la NASA est capable de sortir des produits exploitant pleinement la réalité virtuelle. Pourquoi ne pas envoyer un robot sur une lointaine planète qu'un homme manierait depuis la Terre, revêtu de sa combinaison, avec des sensations tactiles extraordinaires ? Les applications sont multiples, y compris dans le domaine du loisir, notre principale préoccupation à la rédaction.

RENDRE LA RÉALITÉ PLUS SUPPORTABLE

J'espère que ces quelques lignes auront contribué à l'éclaircissement de nombreux points noirs concernant la réalité virtuelle. Pour conclure et répondre véritablement à la question "Réalité virtuelle = danger mortel ?", je vous soumettrai une idée. La NASA ne développe pas des produits exclusivement dans le domaine aérospatial. Je ne vous apprendrai rien en évoquant le département recherche militaire... Imaginez un peu une ou plusieurs applications de la RV au niveau de l'armement ! Les associations de parents porteront-elles plainte contre cette exploitation de la réalité virtuelle ? Croyez-moi, elles préféreront nous empêcher de porter un vulgaire Sega VR permettant de se retrouver pendant quelques instants dans un monde plus clément...

BENJI

CRÉDIT PHOTO ROBERT STONE APPLICATIONS INDUSTRIELLES

Pour obtenir des sensations visuelles, tactiles et auditives, plusieurs instruments sont nécessaires. Pour un "acteur virtuel", un casque et des gants, ou un joystick amélioré (voir photo ci-dessus), sont à l'heure actuelle les accessoires les plus courants.

VIRTUA FIGHTERS ET VIRTUA RACING EN ARCADE

Des jeux en réalité virtuelle ? Sega, le géant de l'arcade, projette de construire plusieurs "Virtualand" sur le modèle existant dans un hôtel de Las Vegas, le Luxor. Des mini-parcs d'attraction qui n'ont pour l'instant de virtuel que le nom... Car des jeux comme Virtua Fighters et Virtua Racing ne vérifient aucun des quatre paramètres décrits par Laurin Herr et Judson Rosebush.

HIT PARADE

Voici le Hit-Parade des meilleurs jeux SEGA, établi à partir de votre courrier. Pour le prochain numéro, envoyez vos classements, sur carte postale, avant le 20 juin, à Megaforce, le Hit, 103 boulevard Mac Donald, 75 019 PARIS.

Ne mettez que cinq jeux par standard et précisez bien s'il s'agit d'un jeu sur Megadrive, Game Gear ou Master System.

4 - DEEP DUCK TROUBLE - 4ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Donald réussira-t-il enfin à sauver l'Oncle Picsou ?

5 - STREETS OF RAGE 2 - 2ÈME MOIS - ACTION
Ré-entrée fracassante de ce hit Sega !!!

6 - ASTÉRIX 2 - 6ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Le "Son Goku" gaulois n'a pas fini de faire parler de lui.

7 - ULTIMATE SOCCER - 1ER MOIS - SPORT
L'Amérique, c'est pour bientôt, non ? Affreux, affreux.

8 - ROBOCOP VS TERMINATOR - 4ÈME MOIS - ACTION
En attendant la série TV, Robocop se défait des T-800 en trop !

9 - DESERT STRIKE - 4ÈME MOIS - ACTION
Un été des plus torrides s'annonce bel et bien...

★ MEGADRIVE ★

MEGADRIVE 1 - SONIC 3 - 3ÈME MOIS - HÉROS SEGA
L'éternel Docteur Robotnik bientôt plus connu que le hérisson bleu...

MEGADRIVE 2 - FORMULA ONE - 5ÈME MOIS - SPORT
Espérons que les futurs Grands Prix soient moins meurtriers !

MEGADRIVE 3 - CASTLEVANIA NEW GENERATION - 1ER MOIS - PLATES-FORMES
Parcourez le dossier de ce numéro pour vous faire une idée de la chose...

4 - ALADDIN - 7ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Les "bons" finissent toujours vainqueurs dans le monde de Disney...

5 - WINTER OLYMPICS - 5ÈME MOIS - SPORT
Gagnerez-vous plus de médailles que l'équipe de France aux derniers J.O. ?

6 - SUB-TERRANIA - 1ER MOIS - AVENTURE
Un superbe jeu d'aventure que seuls les plus acharnés termineront.

7 - ECCO THE DOLPHIN - 11ÈME MOIS - RÉFLEXION
Sans doute le dauphin le plus intelligent du monde !

8 - REN & STIMPY - 2ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Nos deux compères ont bien du mal à se faire accepter par la France !

9 - JUNGLE STRIKE - 8ÈME MOIS - ACTION
Prenez vos précautions, en pleine jungle vietnamienne !

★ MASTER SYSTEM ★

MASTER SYSTEM 1 - ALADDIN - 2ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Les Contes des Mille et Une Nuits ont toujours fait rêver...

MASTER SYSTEM 2 - SONIC CHAOS - 7ÈME MOIS - HÉROS SEGA
La recherche des émeraudes n'est pas encore terminée !

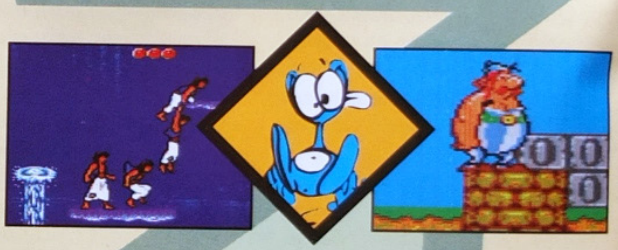
MASTER SYSTEM 3 - WINTER OLYMPICS - 5ÈME MOIS - SPORT
Bientôt le film "Rasta Rocket" sur votre 8 bits adorée !

★ GAME GEAR ★

GAME GEAR 1 - ALADDIN - 2ÈME MOIS - PLATES- FORMES
De somptueux graphismes pour une portable !

GAME GEAR 2 - ASTÉRIX & SECRET... - 5ÈME MOIS - PLATES-FORMES
Une mission secrète que les plus perspicaces découvriront...

GAME GEAR 3 - ROAD RASH - 1ER MOIS - ACTION
Une moto, une tronçonneuse, et à vous l'aventure !



4 - SONIC CHAOS - 4ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Un jeu pour les petits à l'approche de l'été.

5 - WINTER OLYMPICS - 5ÈME MOIS - SPORT
En attendant que la neige refasse son apparition... dans 6 mois.

★ MEGA-CD ★

MEGA-CD 1 - SON OF CHUCK - 2ÈME MOIS - PLATES-FORMES
De la plate-forme, avant de découvrir Chuck Rally sur M-CD.

MEGA-CD 2 - SONIC-CD - 5ÈME MOIS - HÉROS SEGA
Des couleurs psychédéliques à gogo !

MEGA-CD 3 - ECCO THE DOLPHIN - 6ÈME MOIS - RÉFLEXION
Claustrophobes s'abstenir !

4 - FINAL FIGHT - 7ÈME MOIS - BASTON
De la violence pas encore censurée, profitez-en !

5 - THUNDERHAWK - 3ÈME MOIS - SIMULATION
L'une des meilleures simulations d'hélicoptère.

Les Dernières Sorties

Voici tous les derniers jeux sortis, disponibles en magasin !

★ MEGADRIVE ★

	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
ART OF FIGHTING	ARTS MARTIAUX	•	2
HYPERDUNK	BASKET	••	8

★ MASTER SYSTEM ★

STREETS OF RAGE 2	BASTON	•	1
ULTIMATE SOCCER	FOOTBALL	••	2

NOTATION DES JEUX

Dans les tests, regardez bien l'expression du Schmürz : il vous indiquera ce qu'il pense du jeu !

NE MANQUEZ SURTOUT PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE

MEGA FORCE

DISPONIBLE

LE 4 JUILLET

EN KIOSQUE !

UN NUMÉRO DOUBLE AVEC DES TONNES DE SURPRISES ET DES CADEAUX DE FOLIE !

MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

★ MEGA-CD ★

ROAD AVENGER **729.500**

Frédéric LEFRANC

Sainte Adresse (76)

À première vue, Frédéric a l'air de conduire correctement une voiture, mais avec ce qu'il fait dans Road Avenger, cela semble assez dément. Lorsqu'on regarde bien ce que fait la voiture dans ce jeu, je n'ose imaginer la même chose en réel !

Frédéric nous avait déjà envoyé de gros scores, mais jamais publiés. Là, ça y est, il a "décroché la timbale", surtout qu'il a réalisé ce score en mode "Hard", avec 5 vies et un parcours sans fautes... Bravo Frédéric !

★ MEGADRIVE ★

ALADDIN **94.750**

Christophe BOUNEL

Spycker

Après de nombreux jours de marche, il atteignit le royaume des mille et une nuits, où une princesse et une lampe magique l'attendaient. Son ultime récompense... Un Megascore !

Christophe a 14 ans, il est en 4ème, et ça a l'air de "bien aller"... En sus des jeux vidéo (il en possède 13), il est passionné par le foot, le tennis et le tennis de table. Par ailleurs, Christophe est un "afficionado" de Mega Force depuis peu : "bienvenue au club", mon cher Christophe !

SONIC 2 **1.219.010**

Aurélien CARTEAU

Chez lui et pas ailleurs...

Encore un qui oublie de mettre son adresse ! Mais pour un tel score, on lui pardonne facilement...

Ouf ! C'est plutôt imposant, et Aurélien nous explique pourtant qu'il est déjà arrivé à 2 millions, mais il n'avait plus de pellicule ! Du coup, il s'y est remis après être passé chez le photographe, et ce nouveau score lui a pris 6 heures de son temps... Quelle persévérance !

SONIC 3 **563.650**

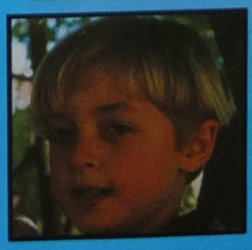
Romain COURY

Plessis-Trévise (94)

Romain est un vrai Segamaniaque, et il le prouve ! Dans sa lettre, il règle quelques comptes avec la concurrence, mais la décence nous interdit de publier ici ce qu'il en pense vraiment...

Romain nous a fait une super lettre, avec une petite fiche signalétique sur lui-même, et l'on peut y lire : "Taille : + de 1m50" ! Mais jusqu'où comptes-tu t'arrêter, mon cher Romain ?... Sinon, Romain adore la musique, la baston, et il attend Streets of Rage 3 avec impatience, ce dernier mot semblant bien faible pour exprimer ce qu'il ressent vraiment!...

★ GAME GEAR ★



SONIC **33.489**

Virgile

Paris (75)

Très bien Virgile, tu vas devenir un véritable pro de Sonic, continue comme ça !

Virgile a 9 ans, et il nous écrit sur un mignon bout de cahier scolaire, où il trouve tout de même la place pour nous dire qu'il adore — évidemment— les jeux vidéo, mais aussi le tennis, le foot et la natation. Toutes nos amitiés, Virgile !

DRAG

Si vous êtes un passionné d'Arts Martiaux, super branché, vous n'avez certainement pas loupé le film racontant la vie de Bruce Lee, "Dragon", qui est sorti sur les écrans de cinéma en novembre de l'année dernière. Si vous êtes en plus un passionné de jeux vidéo avide de sensations fortes, vos yeux ont dû s'entrechoquer en voyant le scoop du Mega Force n°25. Dans ce numéro, vous aviez découvert, entre autres, que "Dragon", le jeu, était prévu sur Megadrive, et vous aviez même pu en découvrir quelques images mais trop peu pour votre si grand appétit. Aujourd'hui, il est temps de passer à table pour de bon et de se goinfrer sans complexe d'images encore plus délicieuses... Mais ce n'est pas tout, cette Preview va peut-être aussi vous permettre de connaître et d'apprécier les Arts martiaux, plus particulièrement le Kung Fu Wu Shu et, surtout, l'illustre Bruce Lee !
FRANCIS

L'HISTOIRE D

Né le 27 novembre 1940 à San Francisco (au cours d'une tournée théatrâle de l'Opéra de Canton, où travaille son comédien de père), Bruce Lee est un enfant précoce qui va connaître des expériences inhabituelles. De par la profession de son père, il va mettre rapidement un pied dans le monde du spectacle de Hong-Kong, du cinéma plus précisément, et commencera sa "carrière" à l'âge de 6 ans ! Jusqu'à l'âge de 19 ans, il tournera ainsi dans une vingtaine de films, depuis longtemps tombés dans l'oubli, mais qui lui auront permis d'envisager une véritable carrière cinématographique, avec le succès qu'on lui connaîtra plus tard et qui lui permettra d'accéder aux plus hautes marches de la renommée mondiale... Entre-temps, son autre passion s'affirme, et comme pour tout ce qu'il fait, il s'y adonne sans retenue : ce sont les Arts Martiaux. Son personnage d'adolescent relève plus du garçon difficile, au caractère entier, que du "gentil mignon timide", et il deviendra même chef de bande dans son quartier, avec un goût prononcé pour les rixes et la "baston". Comprenant qu'en l'absence de ses troupes, l'autodéfense est indispensable, Bruce opte définitivement pour le Kung-fu, et il en fera un véritable "sacerdoce" toute sa vie durant, avec pour seul objectif de devenir "le meilleur".

Caractérisé par une volonté inébranlable et une ambition sans limites (il disait lui-même : "Si vous pensez qu'une chose est impossible, alors vous la rendez impossible"), Bruce Lee débarque à Los Angeles en 1958, avec 100 dollars pour tout capital. Il assure "l'alimentaire" par différents petits boulots, et poursuit quelques études en même temps, notamment de philosophie. Il décide d'enseigner le Kung-fu en 1959 (il en créera d'ailleurs jusqu'à 3 écoles aux USA), et en 1964, il se marie avec Linda, une américaine qui lui donnera un fils, Brandon, en 1965. C'est à l'occasion d'un Tournoi de Karaté, au cours de cette période, qu'il se fait remarquer par un producteur de cinéma, et Bruce fait son entrée à Hollywood par le biais d'une série télévisée. Le tournant est alors pris, et l'on sait ce qu'il est advenu de cette carrière fulgurante qui, en 12 années, le portera tout en haut de l'affiche...

Concernant les Arts Martiaux, Bruce Lee possédait la plus imposante collection d'ouvrages sur le sujet, ainsi qu'une conception toute personnelle, en rupture avec les traditions du moment : uniquement des mouvements offensifs, et la recherche d'une efficacité totale, basée sur la surprise de l'adversaire. Il voulait même développer sa propre méthode, le "Jeet Kune Do", mais il n'a jamais pu la terminer... En

BON

parlant de la hiérarchie des ceintures dans les Arts Martiaux, il disait : "Je n'ai aucune ceinture. L'important est ce que vous savez faire, pas la couleur de votre ceinture ; celle-ci ne peut servir, à la rigueur, qu'à tenir votre pantalon".

Au sujet de la mort de Bruce Lee, qui a surpris tout le monde, un certain mystère a été savamment entretenu, avec de nombreuses rumeurs contradictoires, et encore aujourd'hui, il est bien difficile d'en rapporter une version définitive. De toutes façons, l'aspect mythique du personnage se suffit à lui-même et finalement, cette véritable "légende" n'est-elle pas préférable à une quelconque réalité ?...

LES PRINCIPAUX FILMS DE BRUCE LEE

Big Boss, la Fureur de Vaincre, Opération Dragon, la Fureur du Dragon, et la série intitulée "Le Frelon Vert", dans laquelle Bruce Lee joue le rôle de Kato, le justicier masqué. Il ne faut pas oublier non plus la série nommée "Kung Fu", dont Bruce Lee avait conçu le scénario ! La "Warner Bros" le lui a volé et a confié le rôle principal à un jeune acteur inconnu (à l'époque !...), David Carradine...

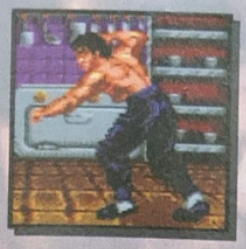
Références Bibliographiques : "Bruce Lee, la Légende du Petit Dragon" aux Éditions RENÉ CHATEAU (Janvier 1976).

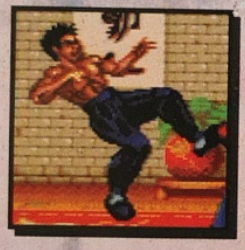
© 1976 Éditions RENÉ CHATEAU.

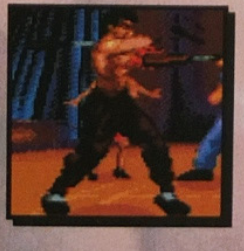
DE BRUCE LEE

ÉDITEUR : VIRGIN

CONSOLE MEGADRIVE / DISPONIBILITÉ : JUILLET 1994







LE PREMIER JEU D'ARTS MARTIAUX "AGRÉÉ" !

Dan Schwarz, Maître de Kung Fu et Président de la Fédération de Kung Fu Wu Shu, s'est associé avec Virgin pour faire de "Dragon" un jeu différent. Il nous raconte : "Jadis inconnu du public, le Kung Fu a eu un immense succès grâce aux films de Bruce Lee. À l'époque, il y a eu file d'attente pour les inscriptions au Club, avec plus de 70 inscrits en 15 jours ! Bruce Lee était un bon acteur et un vrai pratiquant ; à l'inverse, peut-être, de Jean-Claude Van Damme aujourd'hui, qui, aux yeux des professionnels du Kung-Fu, est loin d'atteindre la réputation de son aïeul asiatique. "Dragon" possède un "plus" par rapport à tous les autres jeux : il suit une histoire, retrace la philosophie de Bruce Lee, et les techniques utilisées sont vraiment très correctes, très proches de la réalité, voire identiques. J'y ai joué, et cela "colle bien" au Maître qu'était Bruce Lee. Comme dans certains de ses films, il est possible d'affronter deux ennemis, et aussi de jouer à trois ! Les pratiquants vont découvrir dans ce jeu beaucoup d'éléments qui pourraient leur faire aimer le Kung-Fu. La conception, l'idée, le réalisme technique, font de Dragon un bon

"DRAGON", UN OUTIL D'ENSEIGNEMENT

jeu, bien que mon expérience dans le domaine soit peut-être encore un peu faible. Avec Dragon, nous sommes très proches de ce qui se passe sur un tatami, il n'y a pas de techniques étranges, comme des boules de feu dans un certain Street Fighter II par exemple. Tous les coups qui sont exécutables dans Dragon le sont également dans la réalité. À mon sens, voilà l'un des gros points positifs du jeu ! Vous ne rêvez pas !... À par-

LE KUNG FU

Le Kung Fu est l'Art Martial par excellence. Né au 5ème siècle dans un petit temple du nom de "SHAOLIN", le Kung Fu vit le jour grâce au moine indien BODDIDHARMA, venu transmettre le bouddhisme "CHAN". Mais devant l'esprit de ces moines inaptes à toute méditation sérieuse, BODDIDHARMA décida d'y remédier énergiquement par certains exercices très efficaces pour fortifier l'esprit en même temps que le corps. Il ajouta, à ces exercices d'hygiène corporelle, une série de mouvements issus d'une vieille boxe indienne. Sans cesse exposés aux brigandages, les moines-guerriers de Shaolin firent de leur technique, un véritable Art Martial, et de leur temple, une véritable forteresse.

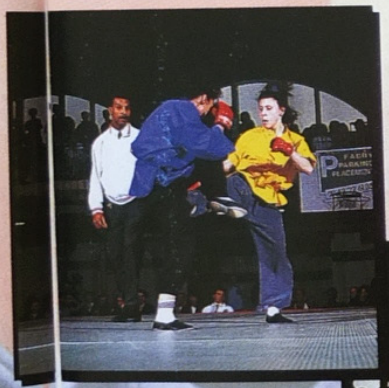
ZENATI, 4 fois champion du monde de Kung Fu.

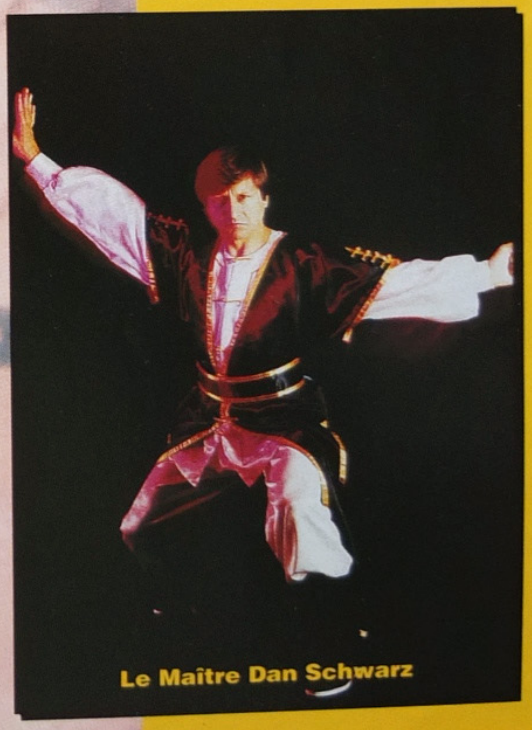
DRA

L'équipe de France de Kung Fu avec leur parrain, Jean-Luc LAHAYE.

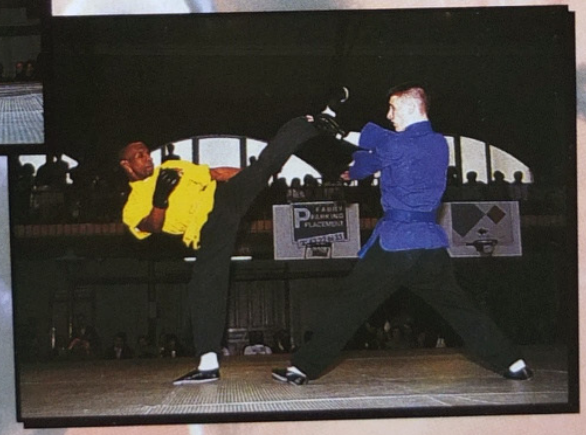
tir du jeu, sera créé un outil d'enseignement du Kung Fu. Pour l'instant, nous n'en savons pas plus sur le contenu de ce futur programme, mais c'est certain, il sera possible d'obtenir un ralenti des actions pour permettre une meilleure analyse des tactiques. Ce projet devrait prendre effet à la rentrée prochaine et sera, dans un premier temps, utilisé par les Ligues. La Megadrive obtient là sa "ceinture noire" !

Le Maître Dan Schwarz rencontra, au cours de l'un de ses entraînements de Karaté, un chinois de Hong-Kong qui lui montra des techniques de combat qu'il ne connaissait alors pas encore : c'était du Kung Fu. Émerveillé par ces dernières et insatisfait par les autres Arts Martiaux, il décida de partir en direction de Hong Kong. Après de nombreux entraînements, il revint en France et apporta avec lui sa science toute fraîchement acquise. Dan Schwarz fut le premier à ouvrir en France une véritable école de Kung Fu. Premier combattant européen à participer au Championnat Asiatique où tous les coups étaient permis et sans protections, il remporta en 1978 le trophée du meilleur combattant styliste.





Le Maître Dan Schwarz



Bon

ÉDITEUR : VIRGIN

CONSOLE MEGADRIVE / DISPONIBILITÉ : JUILLET 1994

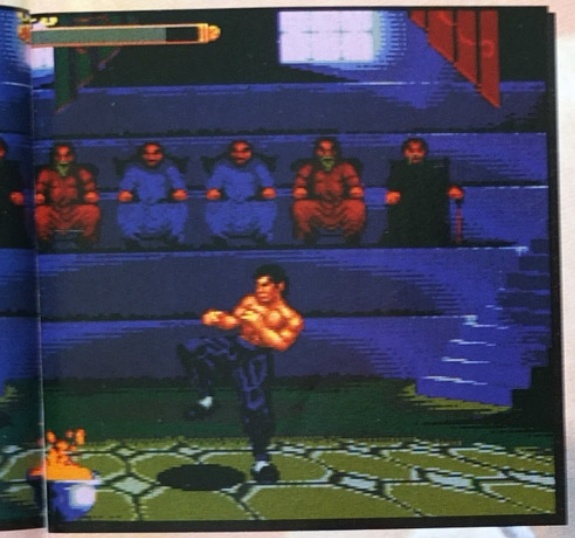
La Fédération de Kung Fu "Wu Shu" a été créée en 1972. Elle compte actuellement 14 Ligues, 322 Clubs et plus de 6.000 pratiquants. Elle centralise toutes les écoles qui pratiquent les Arts Martiaux chinois.

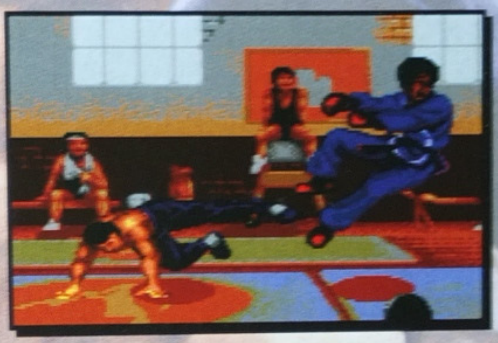
DRAGON, LE JEU

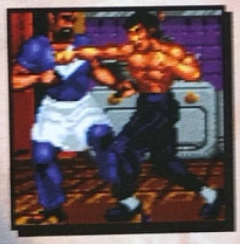
À 1, 2 ou 3 joueurs simultanément grâce au quadrupleur SEGA, "Dragon, la vie de Bruce Lee" offre là une option inédite. En plus, vous allez retrouver les scènes de combats du film, comme celle contre le marin pendant le bal, celle dans le restaurant contre les cuisiniers, celle dans le gymnase de l'université contre Scott, ou celle contre Johny Sun... 10 scènes au total ! Vous pourrez, à tout moment pendant les affrontements, changer de mode de jeu (mains nues, avec un nunchaku ou mains nues mais avec des coups très rapides) pour varier vos coups et dérouter le ou les adversaires. Bruce Lee réalisera uniquement des coups de Kung Fu et pas de techniques imaginaires, avec boule de feu ou autres. Vous trouverez, par exemple, des coups de poing ou de coude, des projections, des coups de pied divers, des sauts spectaculaires, des blocages... 32 mouvements au total ! Enfin, vous rencontrerez 12 adversaires dont les célèbres Frères Sun, le méchant Oriental Fan Fighter et le "Phantom", un guerrier muni d'une gigantesque faux qui hante Bruce Lee depuis son plus jeune âge.

DRA

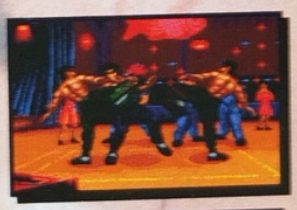
P1 33840
CPU

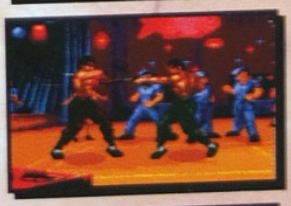






P1 460
CPU





ÉDITEUR OCEAN

DISPONIBILITÉ : JUILLET/AOUT 1994

Le Yéti, humanoïde légendaire de l'Himalaya, appelé aussi "abominable homme des neiges", s'est réveillé un beau matin avec une drôle d'idée en tête, celle de recouvrir de neige la planète toute entière ! Heureusement, l'écologiste Mr Nutz, défenseur de la faune et de la flore, va se dresser contre lui pour faire capoter son plan démoniaque...

DES JOURNÉES BIEN REMPLIES...

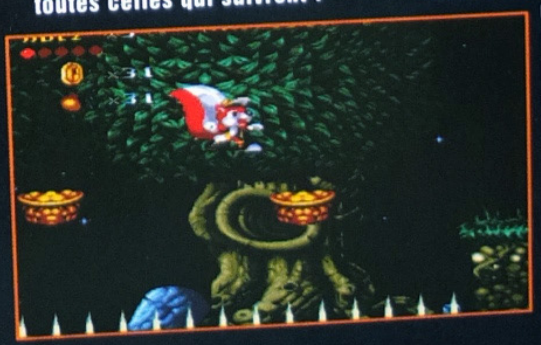
Tout commence dans la forêt... À peine Nutz a-t-il fait quelques mètres qu'il rencontre déjà des ennemis bien peu ordinaires ! Voilà par exemple de grosses tomates bien rouges avec des souliers bleus. Bonjour les tomates ! Nutz n'hésite pas un instant à les écraser en bouillie, à les fendre en deux, ou encore à les balayer à l'aide d'une queue touffue. Et ce ver qui rampe misérablement sur le sol, ou encore ces grosses abeilles au dard bien affûté, que va-t-il en faire ? Un petit saut sur leur tête et le tour est joué. Oh, regardez, Nutz vient de découvrir un passage secret à l'intérieur d'un tronc d'arbre. Génial, il y a plein de noisettes ! Maintenant,

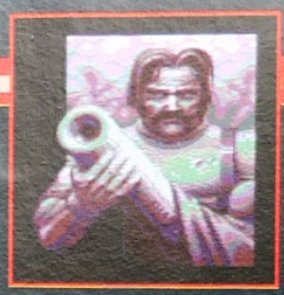
À LA RECHERCHE DE L'ABOMINABLE HOMME DES NEIGES

Parti sur les chapeaux de roue, Mr Nutz devra traverser de nombreuses contrées hostiles et encore inexplorées. C'est certainement sous le volcan qu'il aura le plus chaud ! Confronté à des hommes-torches, à des ouvriers mal lunés ainsi qu'à une ribambelle d'insectes en tout genre, Nutz devra presque voler pour éviter de se brûler. S'il s'en sort, il aura tout le temps de se refroidir au Pôle Nord, où l'attend le terrible Yéti pour l'épreuve finale !

Amis de la nature, vous avez là un rendez-vous à ne manquer sous aucun prétexte. Nutz, le petit écureuil, vous attend pour de puissantes aventures dans ce jeu de pures plates-formes.

Nutz peut se défendre encore mieux en les lançant sur ses ennemis. Le jour suivant, Mr Nutz devra affronter des plantes carnivores et des porcs-épics, mais il ne sait pas encore que sa troisième journée sera encore plus éprouvante... Et que dire de toutes celles qui suivront !





ÉDITEUR BITMAP BROTHERS

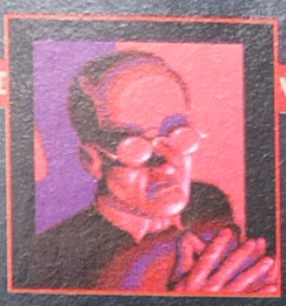
DISPONIBILITÉ : JUILLET 1994

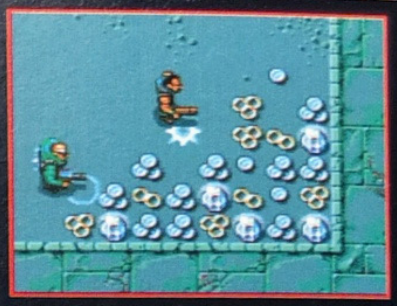
the CHA eng

Dans ses désirs de conquérir le monde, le Baron "Fortesque" a fait construire une machine pour contrôler le temps et l'espace. Une vraie diablerie ! Mais cette invention n'était pas encore assez diabolique à son goût... En tentant de la transformer par ses propres moyens, le Baron fit une mauvaise manipulation et en perdit le contrôle. Désormais indépendante, la machine prit d'elle-même la direction de la ville du Baron, semant le chaos total ! Les hommes furent transformés en monstres ou en squelettes, les animaux en bêtes immondes très dangereuses et même les plantes n'avaient plus rien de commun. Maintenant, il fallait agir au plus vite pour rétablir l'ordre...

UNE ÉQUIPE D'ÉLITE...

Six "durs à cuire" ont été sélectionnés... Le Mercenaire est un bon vivant, prêt à tout ; il est un peu fou et n'adore rien de plus au monde que de faire des expériences avec sa collection d'armes de mauvais goût. Le Terrassier est le plus fort des six personnages, et c'est un bon combattant aux armes lourdes ; bien qu'il n'en





ait pas beaucoup, elles lui permettent quand même de faire beaucoup de dégâts. Le Voyou : lorsque l'on regarde ses caractéristiques, on pourrait le confondre avec le frère du Terrassier ; plutôt stupide mais très puissant. Le Gentleman est un personnage maigre et ingénieux ; il est sans aucun doute soigneux de sa personne, et ce

.OS
ine

qui lui manque en muscles, il le compense par son intelligence. Le Brigand : c'est un autre bon vivant de talent et un bandit coupeur de gorges par-dessus le marché. Enfin, le scientifique est le plus beau de tous les six ; après des années de recherches appliquées, il est le père de nombreuses inventions astucieuses.

UN CHOIX DIFFICILE !

Leur mission consistera à trouver puis détruire la machine. Vous faites partie de ces hommes et devez choisir un seul compagnon de route. Le choix est embarrassant car il conditionne le résultat de votre mission !

À 1 ou 2 joueurs, ce jeu d'action explosif fera prochainement l'objet d'un Zapping que l'on attend tous avec impatience. Allez, il reste un petit mois, on ne va pas craquer pour autant !

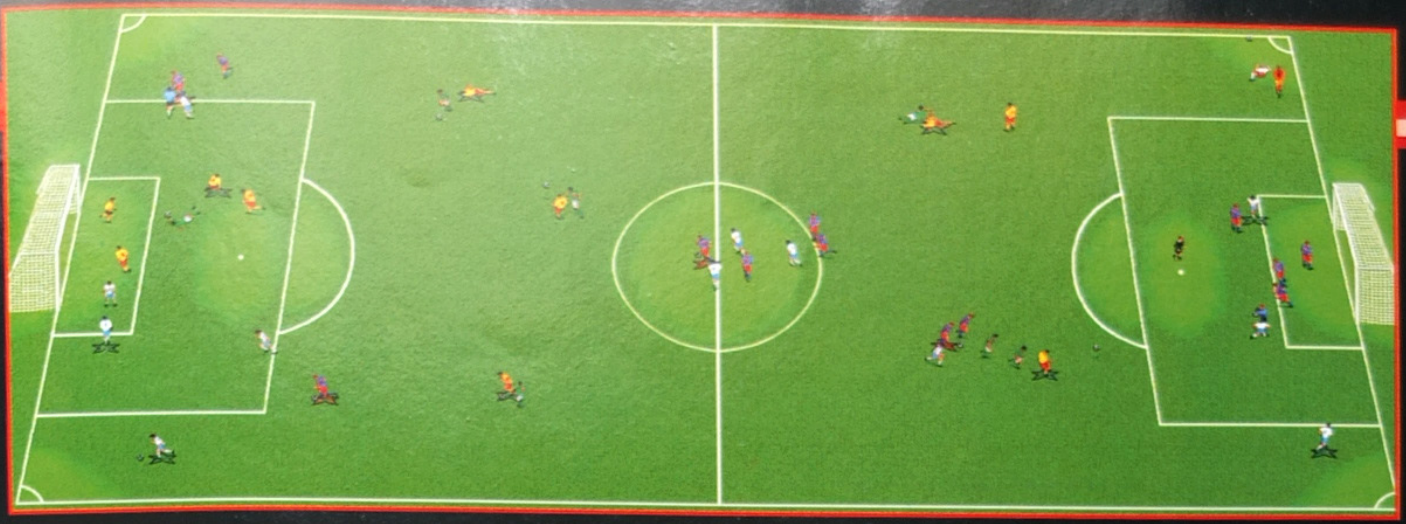
ÉDITEUR ACCLAIM

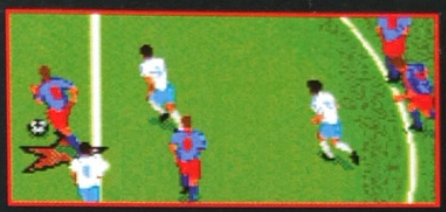
DISPONIBILITÉ : JUILLET 1994

L'année dernière, quelle équipe de football a gagné la Coupe de France, laquelle est sortie seconde du Championnat et demi-finaliste de la Coupe de l'UEFA ? Quelle équipe est Championne de France en 1994 ? Eh bien, tout ce beau palmarès revient au Paris Saint-Germain, quoi qu'on en dise ! Avec la Coupe du Monde qui pointe doucement son nez, et bien que la France n'y participe pas, les mordus de foot comme vous ne doivent plus tenir en place, surtout avec cette avalanche de jeux qui déboulent sur Megadrive...

DU FOOT, PUR ET DUR

Admirez cette magnifique vue du terrain ! Ça vous donne envie ? Très bien, allons-y... Ce soir, la France rencontre le Japon. Tout laisse à penser que le match est déjà dans la poche, étant données les caractéristiques techniques médiocres de l'équipe japonaise. Mais voyons ce qui se passe sur le terrain... La France engage et le joueur numéro 4 fonce, la





NT-GERMAIN

s Champions

balle au pied, en direction de l'aile droite. Tout à coup, il change totalement le jeu en envoyant le ballon sur l'aile gauche. Dribble puis tir puissant qui, malheureusement, passe beaucoup trop à droite des buts. Quelle pêche, la France débute très bien ce match ! Après la remise en jeu, la France, dans un tacle sublime, reprend le ballon et l'envoie au centre où, de nouveau, un joueur tente un tir, cette fois arrêté par le gardien. C'est très chaud et l'on sent les joueurs très crispés. Quelques minute plus tard, un corner est sifflé pour la France... Centre parfait sur un joueur isolé qui loupe son tir. Hoooouuu ! Le public est sévère. Attention, une touche maintenant. Bien, le joueur réussit à passer deux défenseurs mais l'angle de tir est bouché... Oh ! C'est une balle lobée qui s'enfonce au fond des filets. Allez la France, Allez la France ! 6 minutes 10 de jeu et déjà un premier but ! Voici un nouveau jeu de foot, pour un ou deux joueurs, dont la vue est assez intéressante et qui reprend bien entendu tous les coups et presque toutes les règles du football professionnel ; nous n'avons malheureusement pas pu savoir si la passe au gardien était susceptible d'engendrer un coup franc indirect. Prochainement, guettez notre Zapping pour tout savoir dans les moindres détails.

preview

ÉDITEUR US GOLD

DISPONIBILITÉ : JUILLET 1994

Le nom de Bruce Banner vous paraît-il familier ? Les amateurs de Comics américains en tout genre imagineront immédiatement, non pas un p'tit Gris, mais plutôt une sorte de géant vert. Car le docteur Banner récidive dans le monde des jeux vidéo. Après la version Megadrive testée dans notre précédent numéro, c'est au tour de la Master System d'accueillir ce mutant malgré lui.

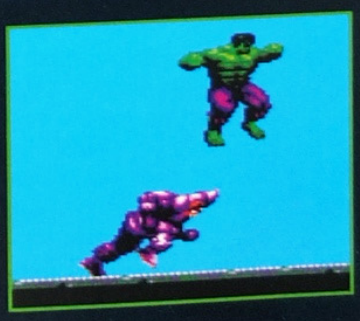
ALIENS VERSUS HULK

Banner vient de recevoir des milliards de protons en pleine figure, une irradiation ayant pour résultat de modifier radicalement la structure moléculaire de son corps. L'être humain devient Hulk, le mutant à peau verte et aux mensurations à rendre vert de jalousie (ça tombe bien !) Schwarzenegger. L'air bestial, il tape sur tout ce qui bouge et plus particulièrement sur des robots venus de l'espace pour envahir notre chère planète bleue. Mais il doit faire attention car la transformation est éphémère et dure le temps de se prendre quelques coups de canons laser dans le

buffet. Après, Hulk retrouve son apparence d'origine, le docteur Banner, fébrile, qui aura beaucoup de mal à rester en vie... à moins qu'il ne retrouve une pilule remplissant une nouvelle fois sa jauge d'énergie.

FATAL ATTRACTION

Le monsieur Muscle couleur pissenlit vêtu de loques (un Levis 501 en passe de servir de serpillière à la première femme de ménage venue) bénéficie de plusieurs coups pour réduire les aliens en poussière. Il frappe fort, tape du pied pour faire trembler le sol et attrape ses ennemis par la tête pour, au choix, les balancer contre le mur le plus proche ou leur asséner un méchant coup de boule. Si un mur l'empêche de continuer sa route, il peut même donner de violents coups de manchette pour faire voler les parpaings en éclat. Cinq étapes en tout, où ça castagne dur, avec des Boss de fin de niveau sortis eux aussi de la B.D. Un zapping coloré de ce jeu Master est déjà prévu pour notre numéro d'été, soyez-en sûr !



ÉDITEUR PSYGNOSIS

DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1994

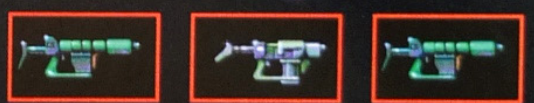
mandement et sont maintenant en train d'envahir toute la base. Pendant l'assaut, nous nous sommes arrangés pour capturer l'un des droïdes. En examinant son cerveau cybernétique, nous sommes parvenus à en extraire des informations selon lesquelles une immense invasion de notre planète est à prévoir. Avec nos forces complètement hors de combat, une telle attaque serait désastreuse !

Votre fusil laser bien en main, vous vous dirigez vers la base... Impossible de vous mettre à couvert et vous êtes obligé d'affronter l'ennemi face à face. Ce sont des robots de surveillance. Ils ne tirent pas mais leur simple contact peut vous blesser à mort. Bientôt, vous trouvez l'entrée, mais l'envahisseur est déjà à l'intérieur...

TOUT COMMENCE TRES MAL...

À court d'énergie, vous vous retrouvez sans arme et devez être encore plus vigilant pour éviter les tirs ennemis. Pris de panique, vous vous enfoncez dans les couloirs et découvrez enfin des recharges pour votre fusil. Regardez en face de vous, c'est votre commandant ! Malgré ses blessures, il essaye de vous parler... "Nous avons été victimes d'une attaque surprise des Vance ! Leurs machines étaient équipées d'armes surpuissantes. En moins d'une heure, ils ont détruit tous les postes de com-

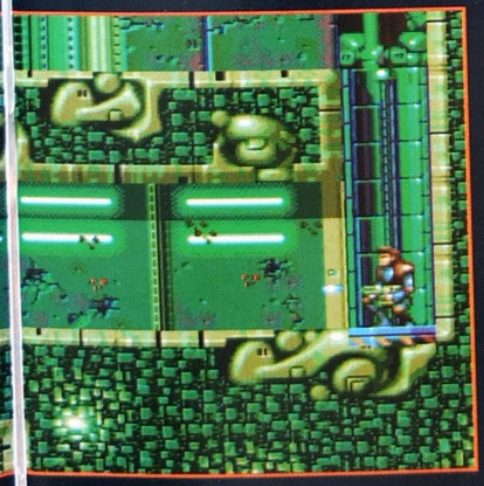
Hard

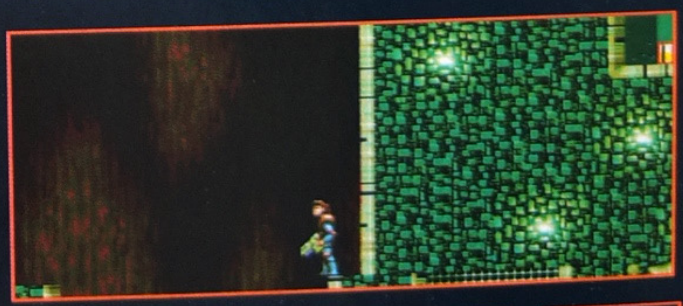


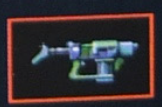
UNE MISSION PRESQUE IMPOSSIBLE

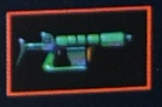
Vous devez trouver et détruire les Vance, avant qu'ils ne commencent leur attaque. Malheureusement, votre vaisseau spatial a été détruit pendant l'attaque. Mais quelques kilomètres plus loin, il y a un petit poste, encore intact, qui n'était d'aucun intérêt pour les Vance. Il vous serait possible d'y parvenir en utilisant l'un des véhicules d'assaut, actuellement dans le garage. Avant que vous ne partiez, je dois vous donner cette carte magnétique. Elle vous sera utile pour ouvrir certaines portes menant au garage. Maintenant, partez ! Vous devez stopper les Vance. Bonne chance...

Jeu de tir doublé d'une partie action, Hardcore n'a rien à voir avec une certaine vague musicale... Une chose malgré tout est certaine : on attend ce jeu avec impatience, sa beauté le rendant tout à fait attrayant. Zapping dans un prochain numéro, patience...









© Disney

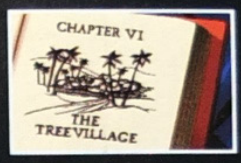
Le Li... Jun...

L'histoire de Mowgli a bien failli ne jamais exister sans la fine oreille de Bagheera, la panthère... Celle-ci entendit un jour un bruit étrange, et c'est en essayant de savoir d'où il venait, qu'elle découvrit un beau bébé. L'enfant avait été abandonné sur une toute petite barque qui, par chance, vint toucher le rivage... Beaucoup trop éloignée du village, Bagheera ne pouvait ramener ce pauvre enfant. Alors elle le confia à une famille de loups qui l'éleva avec le plus grand soin. Les années passèrent et le bébé devint un jeune garçon, connu aujourd'hui sous le nom de Mowgli. Il aura bientôt des ennuis. Heureusement, il ne travaille pas sans filet car il a des amis pour l'aider. Il y a Baloo, l'ours brun, qui lui fera traverser une rivière. Baloo fait la planche sur le dos pour que Mowgli puisse ainsi profiter de son gros ventre et éviter la noyade. Il y a aussi

SOUS LES GRIFFES DE SHERE KHAN, LE TIGRE

La nouvelle est vite arrivée. Shere Khan le tigre est de retour dans la jungle et Mowgli

ÉDITEUR VIRGIN
DISPONIBILITÉ : JUILLET 1994



re de la ngle

Dawn Patrol, l'éléphant qui, plus fort qu'une montagne, portera Mowgli sur ses épaules à travers la jungle et l'empêchera ainsi de s'écraser au sol lors de ses passages de liane en liane. C'est agréable de pouvoir compter sur des amis ! Mais face à Kaa, le serpent, ou à Louie, le roi des singes, Mowgli devra se débrouiller tout seul...

LA BANANE, SON ARME PRÉFÉRÉE !

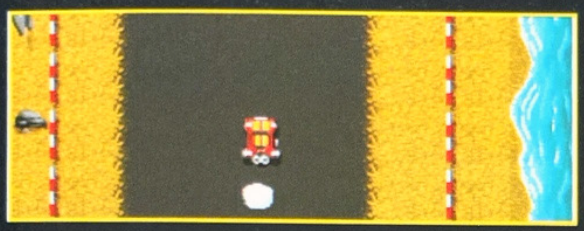
Très répandue, la banane est pour Mowgli une arme idéale, mais il pourra aussi se défendre à l'aide d'autres objets, comme un boomerang ou encore une sarbacane. Gourmand, Mowgli ne peut résister devant la beauté des fruits qu'il découvre un peu partout, mais son objectif principal est de retrouver assez de rubis pour poursuivre son aventure. Pas étonnant, alors, de le voir se balancer dans tous les sens à la recherche de ces pierres précieuses !...

Après les versions Game Gear et Master System, voici enfin celle pour Megadrive. Un jeu de plates-formes pour un joueur, qui vous emmènera dans le monde merveilleux de Disney...

preview ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIV

ÉDITEUR ACCOLADE

DISPONIBILITÉ : JUIN 1994

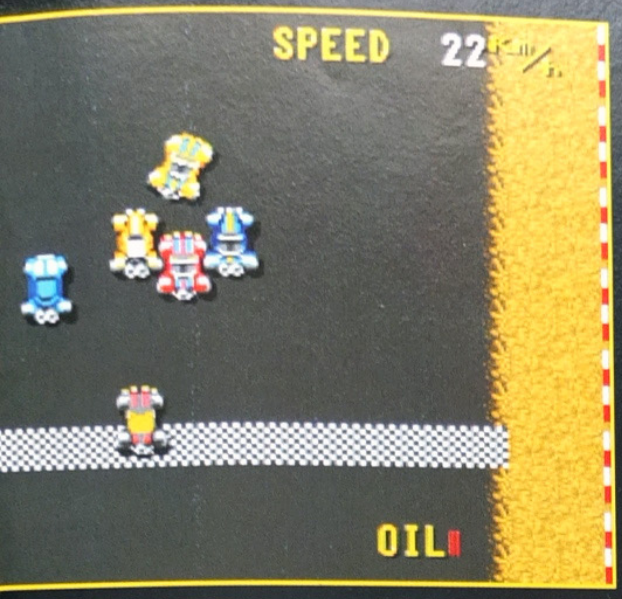


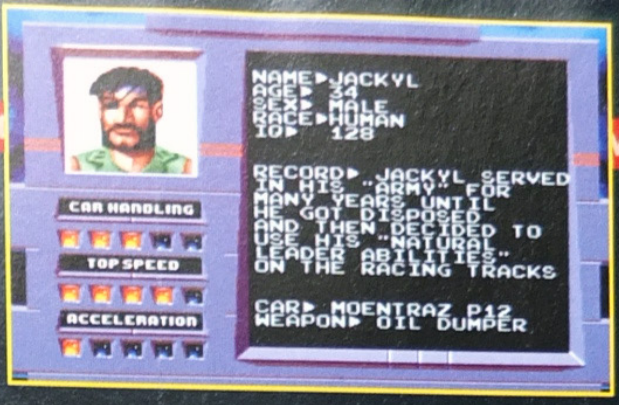
COM CA

Mais qui sont ces huit fous furieux de la route, Jacky le borgne, Sadie la furieuse, Ray le beau gosse, Mekmac l'obèse, Metro le défiguré, Growl la brute, Mama la grosse et Andrew le sérieux ? Déjà très étranges par leur allure, on ne sait plus quoi penser d'eux lorsque l'on découvre leur voiture. Chacun possède un bolide de sa propre conception, qui recèle de nombreux mystères et soulève bien des questions. D'où viennent ces pneus extra larges, qu'y a-t-il sous le capot... Personne ne le saura jamais. Tous les huit sont des dingues du volant, des arracheurs de bitume, des détraqués du ciboulot. Ils aiment la vitesse, les risques et détestent voir une voiture devant ou derrière eux...

UNE COURSE VIOLENTE, SEMÉE DE PIEGES

Une seule règle, gagner ! Et pour bien faire, chaque concurrent s'est équipé avant la course de quelques babioles... mines, missiles, huile, glue, tout ce qu'il faut pour s'assurer une victoire rapide, radicale et incontestable ! Voulant sans cesse aller plus vite, ils s'efforceront aussi d'améliorer sans relâche leur bolide, en lui donnant des pneus encore plus





MBAT ARS

larges ou un moteur encore plus puissant.

UN PARCOURS VARIÉ ET DANGEREUX

Sur le bord de la plage, avec les roues ensevelies à trois-quart dans le sable, sur la neige, dans des dérapages incontrôlés, en pleine montagne ou au cœur de la ville,... vous vivrez une course effrénée, entouré de vrais chauffards. Regardez, c'est le départ ! Ni les uns ni les autres ne veulent céder un centimètre et l'accrochage semble inévitable... Mais que fait la police ?

À 1 ou 2 joueurs, ce jeu d'action vous emmènera toujours plus vite vers le crash ou la victoire, sur près de 24 circuits différents tracés dans 6 endroits excitants... Vite, un très prochain test !

PSYGNOSIS

ÉDITEUR

DISPONIBILITÉ : AUTOMNE 1994

Vous êtes Flink, un jeune garçon de 14 ans, 1 mètre 50, 52 kilos, des cheveux blonds assez longs qui vous recouvrent les oreilles, et un peu boudiné pour votre âge. Vous portez une tunique rouge, une longue cape accrochée aux épaules ainsi qu'une paire de gants de couleur blanche. Quant à vos souliers, beaucoup trop grands pour vous, ils pointent au moins du 40 ! D'allure assez peu élégante, tout laisse à penser que vous n'êtes pas un enfant comme les autres. Et vous n'êtes pas comme les autres !...

FLINK, JEUNE MAGICIEN !

Ouais, quelle puissance ! En faisant tournoyer votre doigt au-dessus de la tête, puis en dirigeant vos mains vers le sol, vous faites tout à coup apparaître un chaudron magique. À table !... Non, non, ce chaudron vous sert en fait à réaliser des mixtures très particulières, grâce à des formules dont vous êtes seul à connaître le secret... C'est de la magie pure ! Mais d'où vous viennent ces talents ?

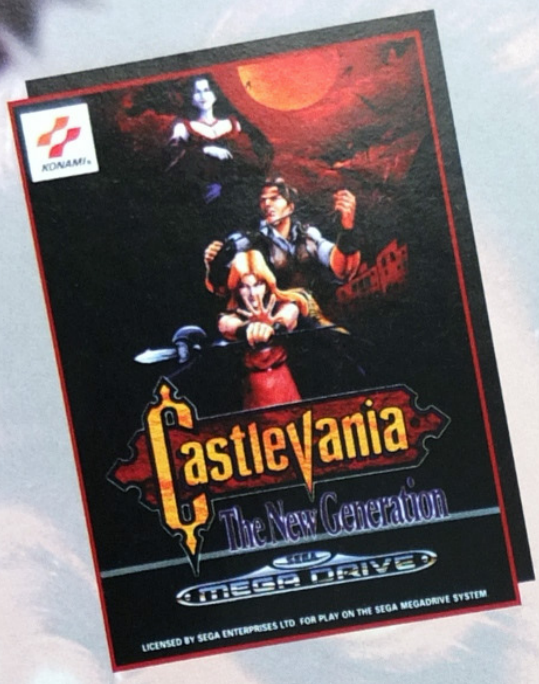
LE MYSTERE DE L'ILE ENCHANTÉE

Oui, vous vous trouvez sur une île et vous allez devoir résoudre un mystère. Regardez donc un peu les paysages qui vous attendent, et si vous ne voyez pas beaucoup de

Link

caboche pour l'étourdir, et le tour est joué. Quelle agilité ! L'île est très vaste et comporte en tout une douzaine de niveaux, qui vous transporteront dans un univers fantastique proche du fantasmagorique. Pourquoi pas une petite balade dans de sombres grottes, un bout de chemin dans les nuages ou encore dans un village perché en haut des arbres ? Vous devrez aussi éviter la noyade en sautant sur des nénuphars car vous savez à peine nager... Quelle aventure ! Voici un jeu de plates-formes, pour un joueur, qui nous laisse rêveur... Quelle punition que d'être obligé d'attendre la version définitive !

monstres, c'est que le jeu n'est pas encore tout à fait terminé... Normal, c'est une "Preview" ! Néanmoins, nous pouvons déjà vous dire qu'il vous faudra découvrir des coffres et parfois trouver une clef pour les ouvrir. À l'intérieur, des parchemins pour vous aider dans votre enquête et plein d'autres choses (objets, ingrédients...). Oh, un habitant de la forêt ! Que porte-t-il sur son dos ? Une plume... Et ce soldat avec son casque... Mais il vous fonce dessus ! Un petit saut sur sa



★ MEGA

ERIC

JOHN

Ce "hit" de l'éditeur Konami débarque enfin sur notre console 16 bits adorée ! Préparez-vous à une hallucination collective lorsque vous montrerez ce jeu à vos petits camarades ! Cette longue quête pour renvoyer le Prince des vampires dans son caveau scellé ad vitam eternam, fourmille d'effets spéciaux en tout genre comme de très nombreuses et impressionnantes rotations dans le troisième niveau. Alors, ouvrez grandes vos mirettes et que le spectacle commence...

Castle

the new ge

DRIVE ★

CODES
ACTION REPLAY

Énergie : FF9C110050

evania

eneration

LES CODES AVEC ÉRIC

Stage 2
GRECE
Tombeau d'Atlantis

Stage 3
ITALIE
Tour de Pise

Stage 4
ALLEMAGNE
La Cartouchière

Stage 5
FRANCE
Chateau de Versailles

Stage 6
ANGLETERRE
Chateau Proserpine

DIFFICULTÉ SUPPLÉMENTAIRE

Pour accéder au niveau de difficulté "Expert", faire au deuxième écran titre : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Rentrez dans le menu option et constatez le changement.

La Roumanie

Votre aventure commence en plein cœur de la Roumanie, un pays fameux pour ses révolutions en tout genre. C'est aussi le "Home, Sweet Home" de ce cher Comte Dracula. Un immense château entouré de jardins et de forêts qui recèlent quelques mauvaises surprises au héros pour un démarrage sur les chapeaux de roue (zombies, chauves-souris, loups, etc.).

NIVEAU 1-1

Détruisez ces torches qui cachent des bonus, tels que des points supplémentaires ou encore des armes spéciales utiles pour la suite des événements.

Ces escaliers sont un moyen sûr pour éviter d'affronter trop de zombies.

Vous allez vous retrouver en compagnie des hommes-piranhas de Dracula. Ils sont jeunes et vifs, il est donc nécessaire de les frapper plusieurs fois pour les faire disparaître.

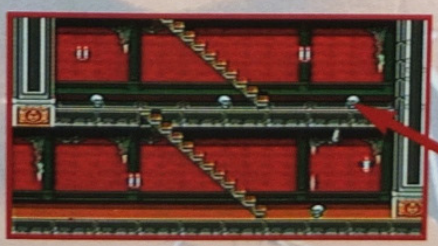
NIVEAU 1-3

Prenez garde de ne pas tomber dans l'eau car ce serait une mort atroce et immédiate. Sautez avec précision, en détruisant les chandelles au passage pour encore plus de bonus.

NIVEAU 1-4

Après être passé par l'antre des hommes-piranhas du Comte, vous déboucherez dans cette section où vous attend, complètement sur la droite, un Boss de mi-parcours pas vraiment dur à battre.

NIVEAU 1-5



Des squelettes s'apprêtent à sortir du sol pour un accueil chaleureux... Tuez-les tous et ramassez les bonus cachés derrière les chandelles.

NIVEAU 1-6

Cela devient de plus en plus chaud pour notre héros, même s'il n'y a toujours aucun gros vampire en vue. Le prochain niveau, peut-être ? Quoiqu'il en soit, d'autres créatures attendent sa venue pour une rencontre des plus croustillantes...

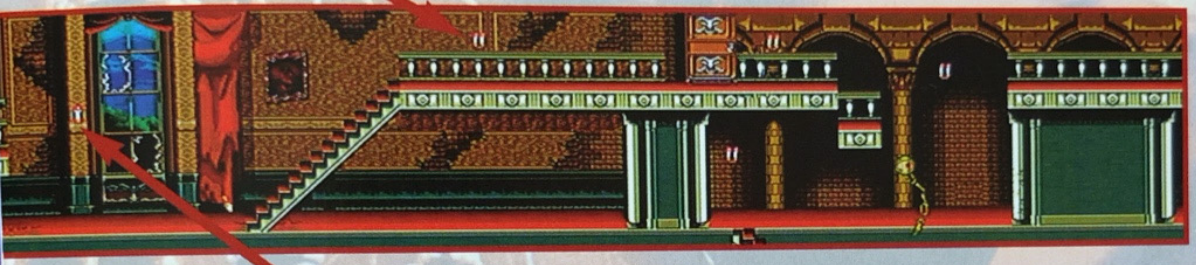
Castlevania
the new generation

Rien de bien difficile dans cette section. Contentez-vous de ramasser les bonus qui tombent une fois les torches détruites.

Voilà ! Vous y êtes ! Les vampires et autres affreux zombies gardant le hall du château n'ont qu'à bien se tenir, car vous n'hésiterez sûrement pas à leur botter l'arrière-train pour pouvoir poursuivre votre route. Une section plutôt linéaire et sans grande difficulté.

Traversez ce passage puis, une fois de l'autre côté, allez casser le mur le plus à droite pour récupérer un bonus.

NIVEAU 1-2

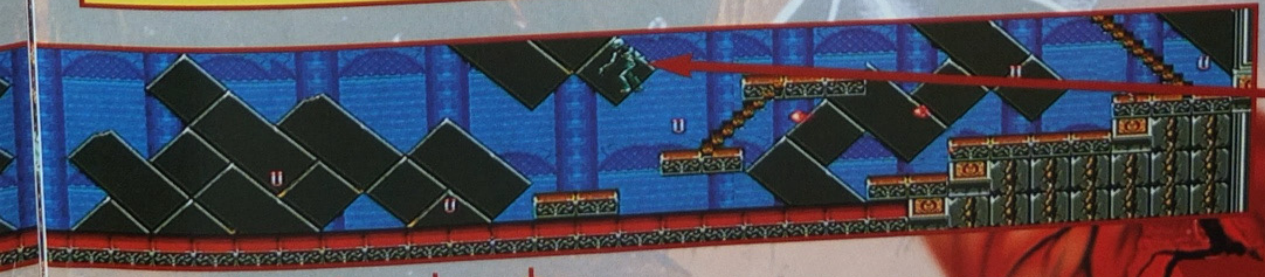


Cette chandelle vous donnera une arme utile pour renvoyer les zombies en enfer. Vous pouvez aussi la garder pour plus tard, lors de votre rencontre avec le big boss du niveau.

Encore quelques bougies à éteindre avec, cette fois, la possibilité de récupérer un "Power-up" au cas où vous vous sentiriez mal...

LE CHIEN DE L'ENFER

Placez-vous sur l'extrême gauche de l'écran et balancez-lui tout ce que vous avez en arme spéciale. Sans arme spéciale, frappez-le au moment où il hurle puis sautez pour éviter son attaque.



Ces squelettes bondiront dans les airs à votre approche. Observez-les et frappez au moment opportun !

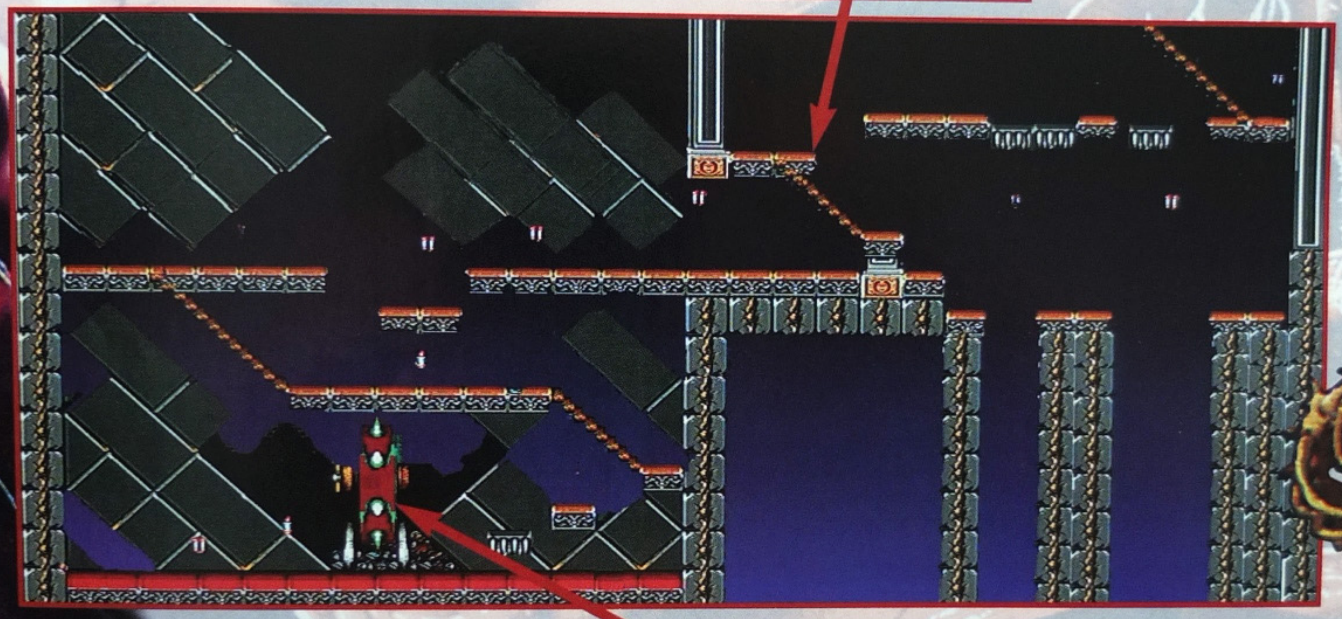
La Roumanie

Prenez garde à ce groupe de squelettes car, à plusieurs, ils peuvent s'avérer redoutables. Courez sous la plate-forme le plus vite possible pour les éviter.

NIVEAU 1-7

Un démon venu de l'enfer et quelques sauts périlleux sont à prévoir dans cette section. Pas de difficulté majeure cependant. Vous démarrez en bas à gauche et terminez en haut à droite. Quoi de plus banal !

Une saleté de squelette vous balancera des coups de masse d'armes à intervalles réguliers. Détruisez-le quand il se prépare pour une nouvelle attaque.



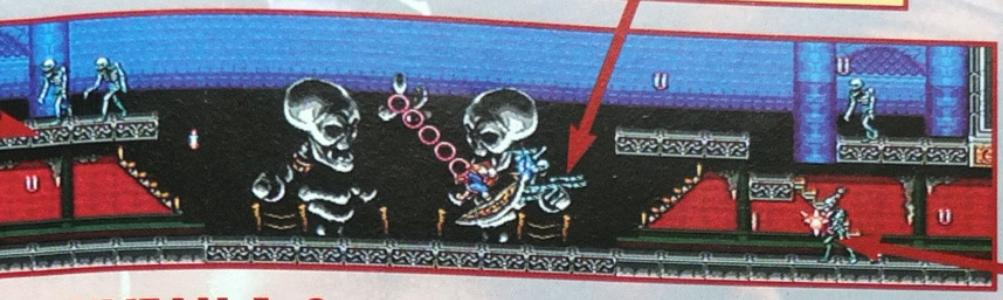
Cette roue couverte de pieux ne vous fera aucun mal. Elle fait partie intégrante du décor, contrairement à la plate-forme mobile suivante qui requiert une certaine dextérité pour éviter les pics.

LE CHEVALIER DE LA MORT

Il n'est pas très difficile d'en venir à bout quand on connaît la méthode à suivre. Faites-lui face et frappez-le. Quand il vous saute par-dessus la tête, retournez-vous et continuez de taper dessus. Reculez régulièrement pour faire usage de votre arme spéciale, puis revenez à la charge. Il ne peut pas vous toucher de loin, mais prenez garde à ses sauts. Il se disloquera peu à peu en ne laissant que son torse sur le sol...

Castlevania
the new generation

Lorsque le pendule s'approche de vous, calculez votre saut et vous l'éviterez sans dommage. De plus, vous pourrez vous débarrasser du squelette qui vous poursuivait...



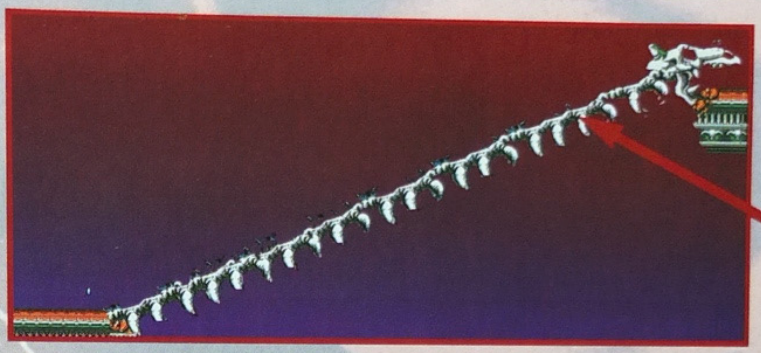
NIVEAU 1-8

Des squelettes, des chandelles à bonus et un pendule doté d'une lame acérée caractérisent cette étape. Soyez vif et précis, faites attention au squelette muni d'une masse d'armes et tout ira bien.

Ce squelette (et sa masse d'armes) demandera un peu de patience de votre part. Attendez que la chaîne se rétracte pour lui donner quelques coups bien placés.

NIVEAU 1-9

Cette section se trouve à l'extérieur du château et vous devrez grimper le long de la colonne vertébrale d'un immense squelette de dinosaure avant d'accéder à l'étape suivante. Quelques pièges sont à connaître avant de se lancer dans cette ascension où ne survivront que les plus vigilants d'entre vous !



Quoi que vous fassiez, ne restez pas trop longtemps sur le squelette qui s'écroule sous vos pas. Continuez d'avancer et tout ira bien.

Frappez-le continuellement tout en évitant ses tirs, puis sautez sur la plateforme et empruntez les escaliers.

NIVEAU 1-10

Voici l'entrée du sanctuaire du Comte Dracula, rempli de chandeliers recélant quelques bonus agréables tels que des "Power-ups". Une section relativement courte, qui ne devrait pas poser de problèmes majeurs. La seule difficulté vient du serpent-squelette qui, une fois vaincu, vous laissera passer sans encombre.

Ne tentez pas trop votre chance au combat. Il est préférable d'éviter un affrontement en sautant par-dessus ces morts vivants pour arriver en pleine forme face au monstre.

Ne prenez pas votre temps à admirer le paysage et à vous faire toucher. Allez droit au but le plus rapidement possible, pour conserver un maximum d'énergie.

Si vous ne possédez pas d'arme spéciale, détruisez ces chandelles et souvenez-vous qu'un démon rigole toujours moins quand il voit débouler son adversaire une hache à la main.

C'est ici que vous rencontrez le Chevalier de la Mort, tout droit sorti d'un film des Monty Python appelé "Le Saint Graal". Il risque de ne pas vous faire autant rire, cependant...

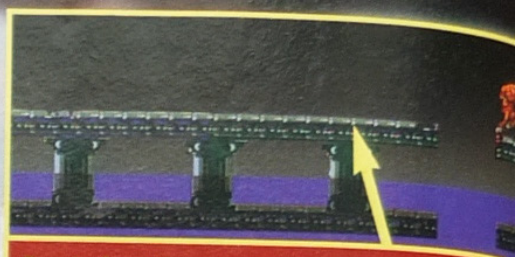
NIVEAU 1-11

"Prépare-toi à périr dans les pires souffrances, simple mortel ! Mes dents acérées vont s'enfoncer dans ta chair fraîche et je m'en vais me repaître de tes entrailles !"... Comme vous pouvez le constater, le Boss de fin de niveau vous attend de pied ferme.

La Grece

NIVEAU 2-1

Le deuxième niveau vous fait visiter les ruines de quelque paysage de la Grèce Antique. Un monde de légendes et de mythes, propice aux rencontres avec des minotaures ou des Harpies.



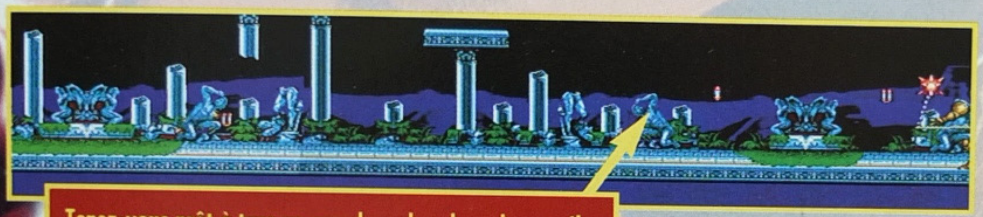
Premier face à face avec un minotaure. Moitié homme, moitié taureau, ces hybrides se meuvent lentement. Il vous suffit de les repousser et de les faire tomber pour poursuivre votre route.

NIVEAU 2-3

Pour vaincre ce sbire agressif, sautez et frappez en diagonale dès qu'il apparaît et disparaît successivement de chaque côté de l'écran. Contournez-le et frappez-le jusqu'à l'anéantir. Attention, car l'eau dans laquelle vous baignez, ne facilite pas toujours les mouvements !

NIVEAU 2-4

Vous ne rencontrerez pas de gros problèmes dans cette section, les seuls ennemis que vous croiserez sont un couple de frères corbeaux se trouvant au fond à droite de l'écran.



Tenez-vous prêt à tuer un grand nombre de corbeaux. Ils se mettent à voler dans l'air et plongent sur vous au bout d'un moment, profitez de cet instant pour les tuer.

NIVEAU 2-5

Oh, des escaliers ! Mais où mènent-ils donc ???

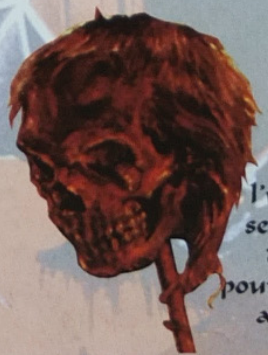
Après vous être débarrassé des deux chevaliers, dirigez-vous sur la droite et descendez les escaliers. Vous accèderez directement à l'étape suivante.

LE GRAND CHEVALIER

Bien que vous n'en voyiez qu'un à l'écran, vous devrez faire face à deux chevaliers de métal. Comment en venir à bout ? C'est assez simple, en fait. Tenez-vous à droite du premier comme sur la photo et frappez-le en évitant son attaque. Pour le second, utilisez votre arme spéciale en vous plaçant assez loin de lui. Dix coups sont nécessaires pour les vaincre. Cela prend du temps, mais c'est là le seul moyen...

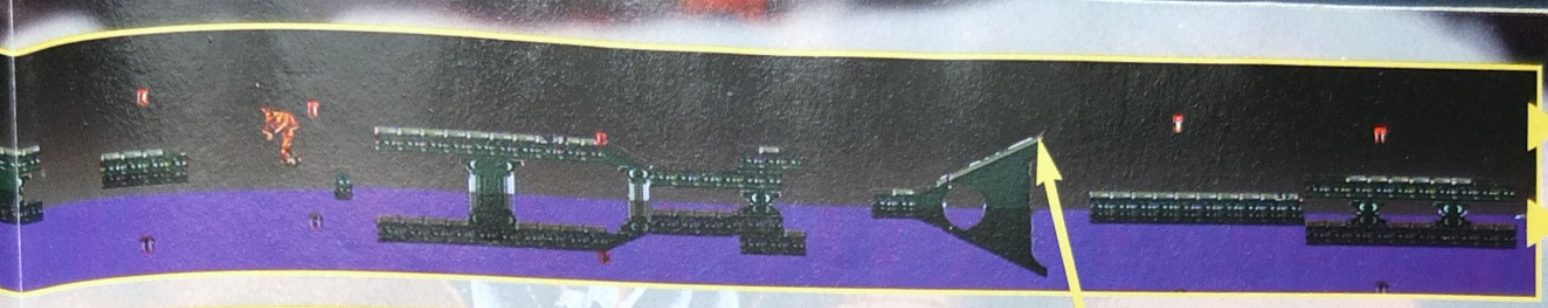
Évitez soigneusement les monstruosités qui risquent de vous tomber sur la figure, et rappelez-vous qu'un regard de la Méduse vous change en pierre pour l'éternité !

NIVEAU 2-6

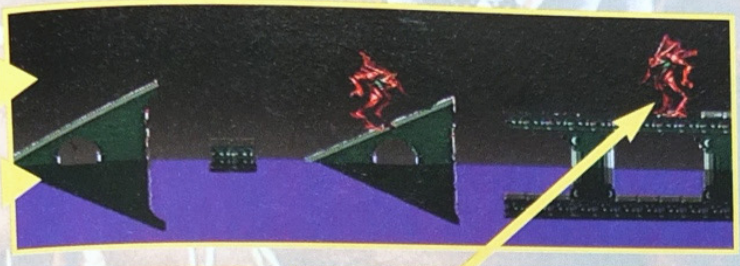


À nouveau, votre principal ennemi est ici l'élément aquatique. Cette fois, suivez le scrolling vertical au risque de vous retrouver écrasé par l'une des plates-formes qui apparaissent au fur et à mesure du défilement de l'écran. Utilisez les blocs flottants pour avancer dans votre périple et vous arriverez à la section suivante avant même de vous en rendre compte !

Castlevania
the new generation



La distance entre ces deux plates-formes nécessite un petit saut. Ne vous contentez pas de marcher car ce serait la mort assurée !



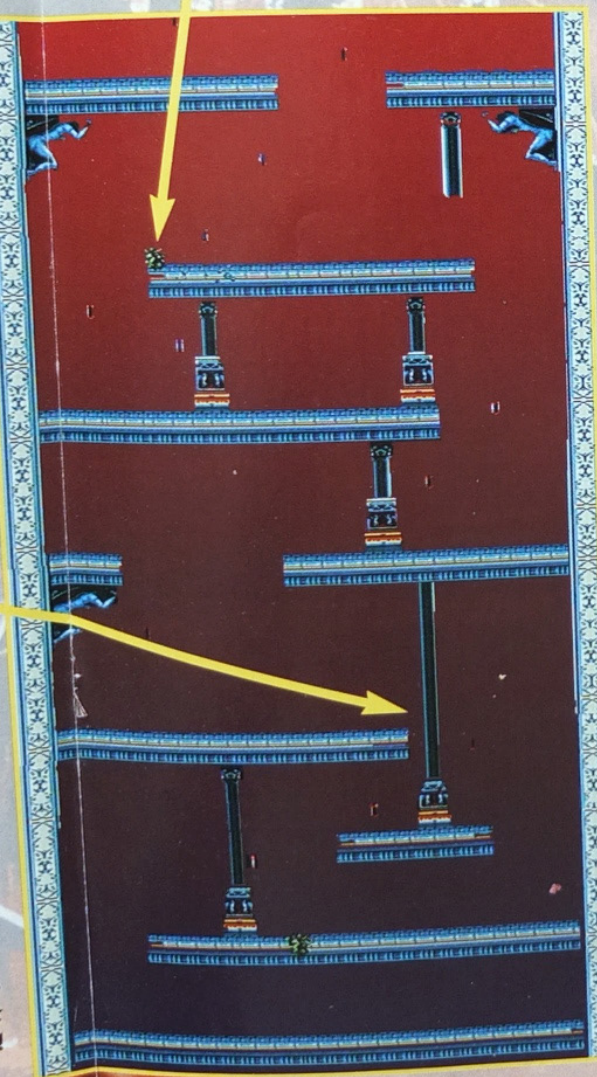
Le minotaure placé sur cette plate-forme vous donnera du fil à retordre. Il commencera à vous frapper avant même que vous ayez atteint les marches. Attendez le moment opportun pour attaquer. Soyez vif car l'eau vous suit de près...

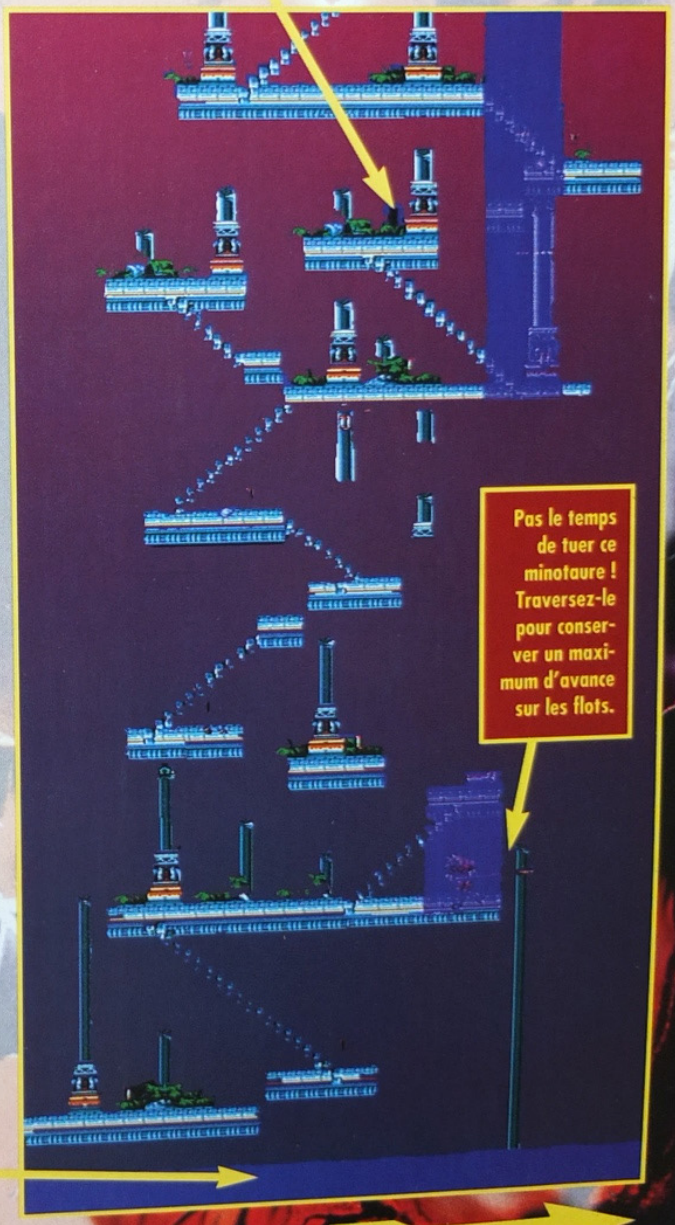
Sautez sur cette plate-forme mobile en évitant le regard des têtes de Méduse flottantes. Glissez dessous ou sautez par-dessus, pour ne pas vous blesser.

Les hommes-piranhas du Comte refont une apparition remarquée. Tuez-les avant qu'ils n'aient le temps de vous agripper avec leur langue pleine de pustules immondes !

NIVEAU 2-2

Dépêchez-vous de grimper les escaliers de cette ville en ruine pour échapper à la noyade, car l'eau monte et vous suit. Quelques dangers vous attendent, et plus particulièrement un minotaure qui fera tout pour stopper votre progression. Attention, car une chute dans les eaux bouillonnantes et vous êtes mort !





Pas le temps de tuer ce minotaure ! Traversez-le pour conserver un maximum d'avance sur les flots.

Une eau polluée en veut à votre vie. Ne tombez pas dedans et grimpez le plus vite possible les escaliers qui s'offrent à vous pour échapper à la mort.

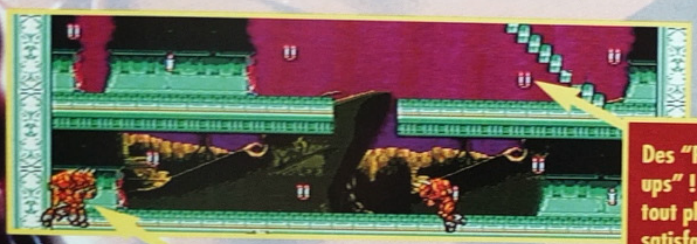
La Grece

NIVEAU 2-7

Dans cette section, vous devrez faire tomber l'immense tête d'une statue géante qui vous barre la route en plus d'éviter les pièges habituels.

NIVEAU 2-8

On pourrait se croire dans une chambre à bonus, tellement il y en a à ramasser ! Toujours pas de signe de Dracula cependant, ce qui ne vous empêche pas de rester vigilant, surtout lorsque vous devez faire face à des minotaures enragés.



Ces deux minotaures vous fonceront dessus. Ne soyez pas avare de coups pour les réduire en poussière.

Des "Power-ups" ! Il y en a tout plein pour satisfaire votre appétit si vous vous y prenez correctement !

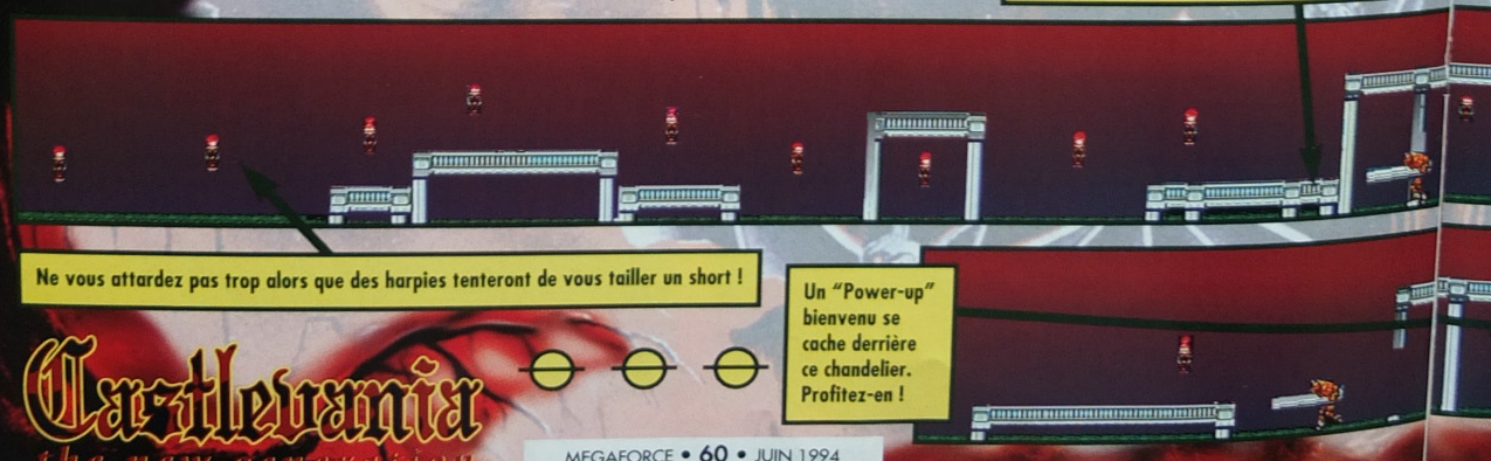
LE GOLEM

Pour battre ce monstre de pierre, tenez-vous près de lui et sautez pour casser son ventre. Cela fait, détruisez sa poitrine puis sa tête, tout en prenant garde de ne pas vous prendre un de ses coups de poing ravageurs. Évitez aussi les rochers qui vous tomberont dessus en bougeant de droite à gauche. Répétez l'opération pour espérer ne plus jamais en entendre parler... Je dis bien "espérer" !

NIVEAU 3-1

L'Italie, Venise, les pizzas, les carnavals et les Ferrari. Commencez ce niveau en visitant les alentours de la tour la moins verticale du monde et frayez-vous un chemin en jonchant la route de cadavres de créatures maléfiques.

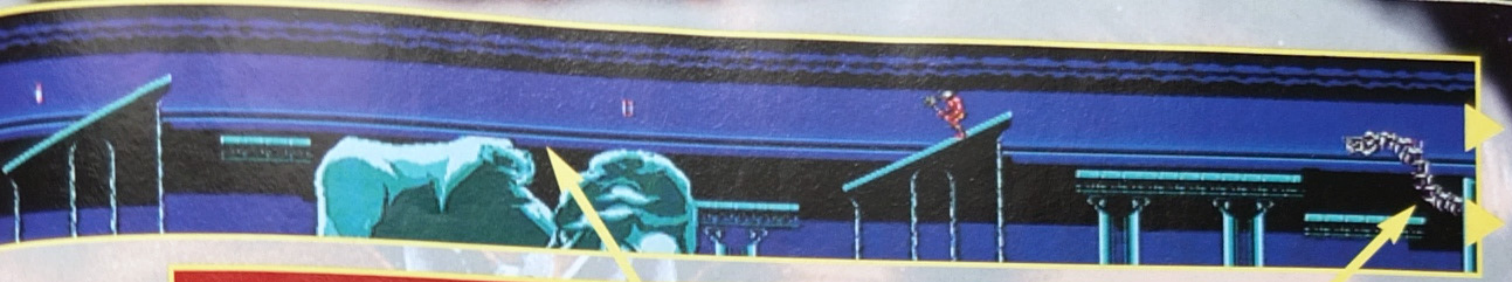
Ne laissez pas ce minotaure s'entraîner au base-ball avec votre tête. Gardez vos distances et frappez au moment opportun.



Ne vous attardez pas trop alors que des harpies tenteront de vous tailler un short !

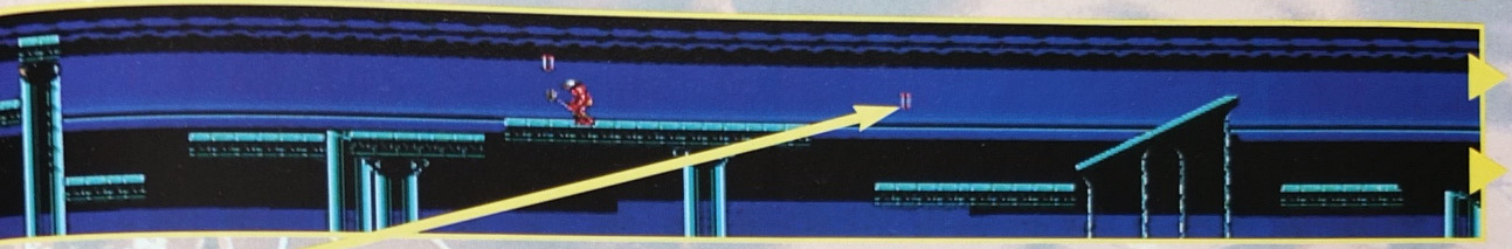
Un "Power-up" bienvenu se cache derrière ce chandelier. Profitez-en !

Castlevania
the new generation



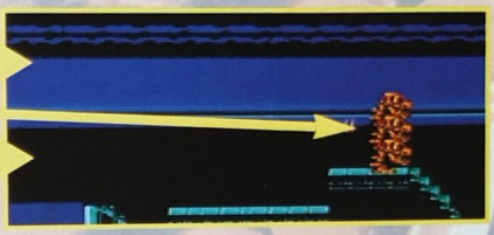
Tapez dans le cou de cette statue de Cleopâtre (elle lui ressemble, vous ne trouvez pas ?) pour la faire s'écrouler et continuer votre aventure

Encore un de ces odieux serpents-squelettes. Frappez-le à la tête plusieurs fois pour vous en débarrasser.



Vous trouverez un "Power-up" fort appréciable alors que la difficulté du parcours augmente...

Ces têtes de chien sorties des enfers vous empêchent d'accéder à la fin du niveau. Si vous possédez une arme spéciale, placez-vous sur la plate-forme du dessous pour les faire disparaître. Et quand la créature crache une boule de feu, contentez-vous de sauter par-dessus.



NIVEAU 3-2

La fin du niveau est proche ! Restez malgré tout vigilant !

Attention de ne pas vous prendre les boules de feu crachées régulièrement par ces créatures à deux têtes complètement déshydratées.

Détruisez ces têtes de chiens avant d'avancer.

Avant d'entamer le descriptif de cette section, sachez que nous ne vous en montrerons qu'une partie, du fait de sa trop grande envergure. Cela ne vous empêchera pas de progresser puisque la démarche à suivre reste identique tout au long de l'ascension de la tour.

NIVEAU 3-3

Dans la droite lignée de la section précédente, vous revoici face à une petite partie représentative du niveau à traverser. Cette portion vous montre une nouvelle fois la méthode à suivre pour sortir sain et sauf sans vous faire déchiqueter par les harpies.

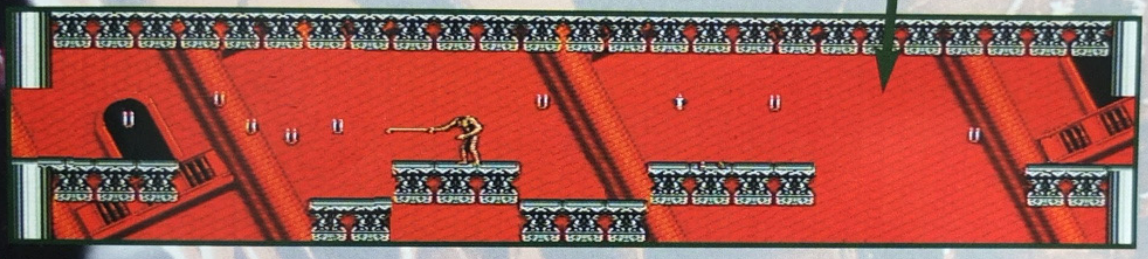
Quelques chandeliers revigorants de plus !

154e étage ! Sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'à celle menant tout à fait en haut à droite. Il s'agit d'un raccourci !

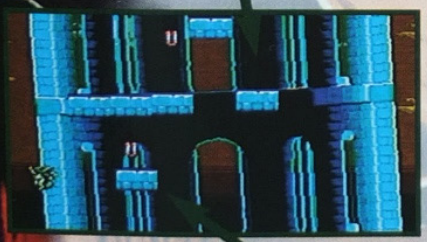
NIVEAU 3-4

Un anachronisme s'est glissé dans ce jeu. Des momies vous attendent dans la Tour de Pise ! Avaient-elles des envies de pizza ? Ou ont-elles tout spécialement migré dans l'espoir de vous rencontrer ?...

Utilisez votre arme extensible pour traverser des trous comme ceux-ci.



Restez calme et tout se passera bien. Plus facile à dire qu'à faire sans doute, mais si vous ne voulez pas perdre de vie à ce stade du jeu...



Prenez les bonus cachés par les chandeliers, en détruisant au passage les têtes de Méduse.

NIVEAU 3-5

Vous voici arrivé dans un niveau pour épileptiques moyens ! Des distorsions bizarres à en rendre jaloux les adeptes de la Super Nintendo... Le sommet de la tour n'est plus très loin, aussi prenez garde aux têtes de Méduse volantes et munissez-vous de lunettes 3-D pour mieux apprécier le spectacle.

NIVEAU 3-6

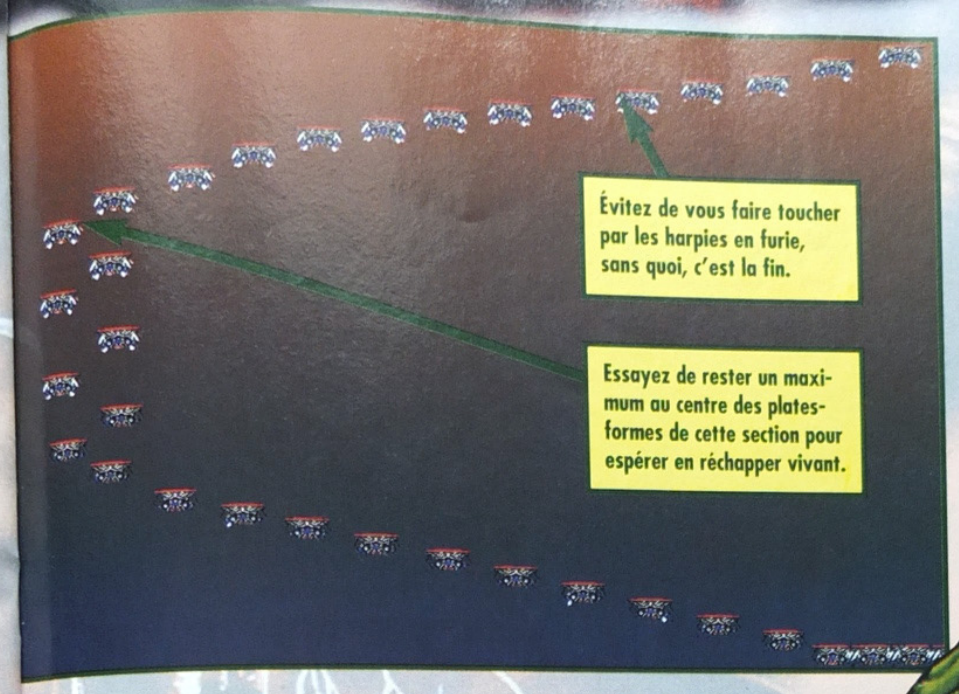
Des retrouvailles attendues avec nos copines les momies ! Elles reviennent, plus déterminées que jamais à vous faire rendre l'âme. Un niveau somme toute similaire au précédent, où il faut éviter autant que faire se peut les confrontations avec l'ennemi.

Attention aux chauves-souris qui gardent jalousement leur territoire...

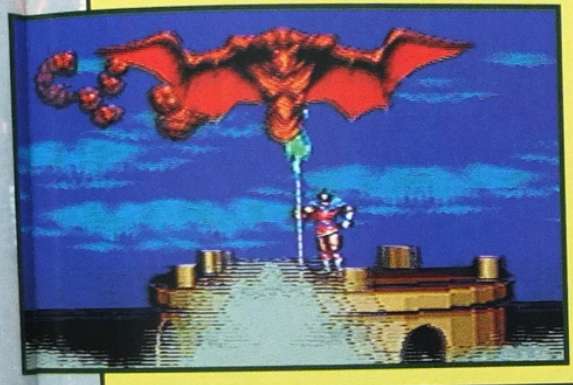
Castlevania
the new generation

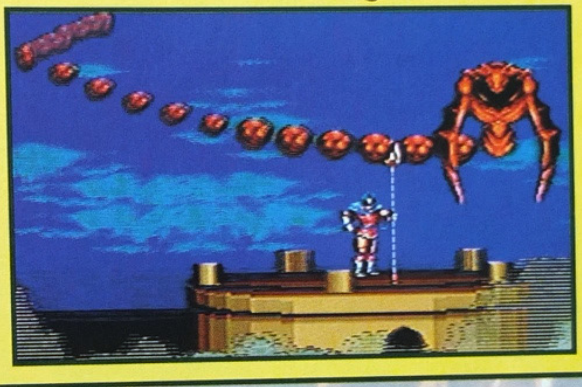
NIVEAU 3-7

Pour une raison encore inconnue, vous vous retrouvez à l'extérieur de la tour et votre route suit un arc de cercle, de sorte à revenir vers cette dernière vers la fin de la section. Y parviendrez-vous ? Quelques dizaines de plates-formes suspendues dans les airs vous attendent, tout comme les harpies d'ailleurs.



LE DÉMON AILÉ



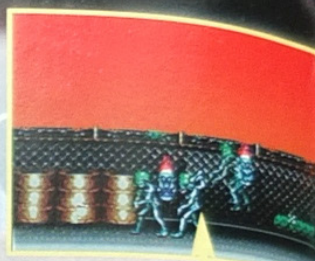


Pour vaincre ce Phénix avarié, placez-vous sous le monstre quand il arrive, puis frappez. Ensuite, sautez pour éviter les tirs en provenance de sa queue et recommencez l'opération dès qu'il replongera dans les nuages. Enfin, il se mettra à rebondir sur la tour à intervalles réguliers. Esquivez ses coups en partant à droite ou à gauche, puis frappez-le jusqu'à ce que mort s'ensuive...

L'Allemagne

NIVEAU 4-1

La première section de ce niveau, bien que très courte, n'en reste pas moins difficile du fait du nombre important de squelettes que vous rencontrerez. Soyez vigilant et n'hésitez pas à frapper tout ce qui bouge !

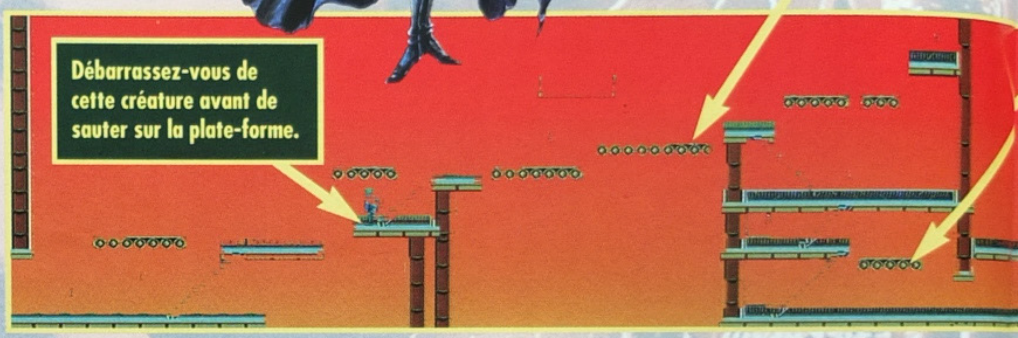


Exterminez ces morts vivants qui vous barrent la route.

Surtout, marchez dans la direction opposée à celle imposée par le tapis roulant, qui tente de vous faire tomber dans les abysses.

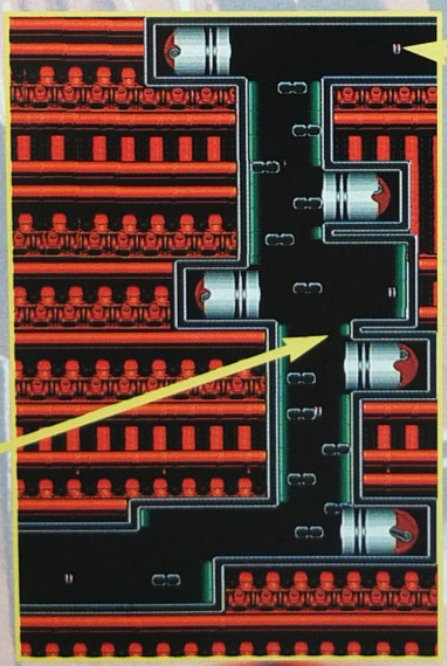
NIVEAU 4-2

Votre objectif consiste à atteindre le sanctuaire situé à l'extrême droite de ce sous-niveau avant que les créatures de la nuit ne vous dévorent. Sautez de tapis roulant en tapis roulant, placés tout au long de ce niveau, en évitant les ombreux monstres et en ramassant le plus possible de bonus à partir des chandelles situées un u partout.



Débarrassez-vous de cette créature avant de sauter sur la plate-forme.

Pas de difficulté majeure avant d'arriver à cette première plate-forme. Contentez-vous de renvoyer en enfer les créatures venues d'outre-tombe.



Vous voici arrivé à la fin de ce sous-niveau, mais ne vous réjouissez pas trop car la route est encore longue...

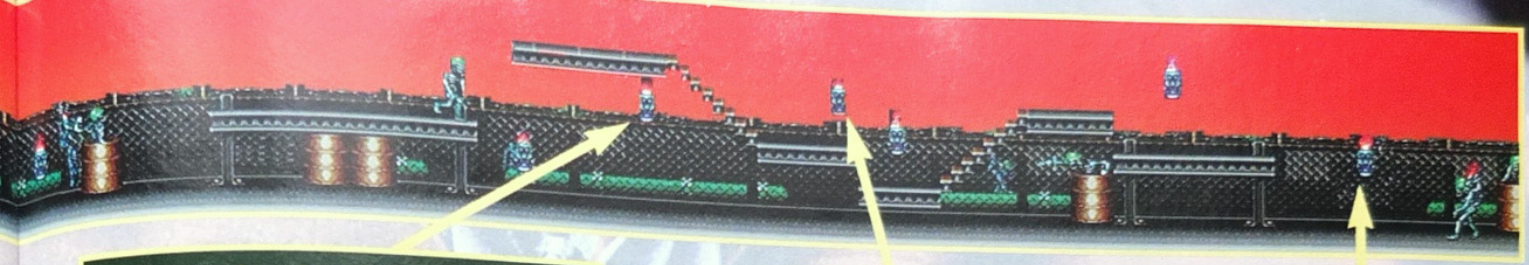
Ces plates-formes peuvent vous paraître inaccessibles mais tout n'est que question de "timing", car si vous loupez votre saut, vous risquez, au choix, de vous faire écraser ou de retomber tout en bas pour recommencer l'ascension...

N'oubliez pas de ramasser au passage tous les bonus cachés dans les chandelles, on ne sait jamais, peut-être trouverez-vous une arme spéciale très utile pour la suite !...

NIVEAU 4-3

Si vous n'y prenez garde, vous pourrez perdre pas mal de vies en vous faisant aplatir à la "Terminator" par les nombreuses presses qui se trouvent éparpillées dans le niveau. Ne paniquez pas cependant car, en maîtrisant vos sauts, vous les éviterez sans problème. Utilisez toutes les plates-formes mises à votre disposition pour progresser, en récoltant une nouvelle fois toutes les "chandelles-bonus" placées sur le chemin.

Castlevania
the new generation



Souvenez-vous de récolter tous les "Power-ups" et les armes spéciales, que vous trouverez en détruisant les chandelles, utiles pour la suite des événements.

Pour rendre votre tâche plus aisée, pourquoi ne pas se servir des plates-formes et "survoler" les morts vivants ?

Renvoyez ces créatures en enfer pour accéder à la section suivante.

NIVEAU 4-4

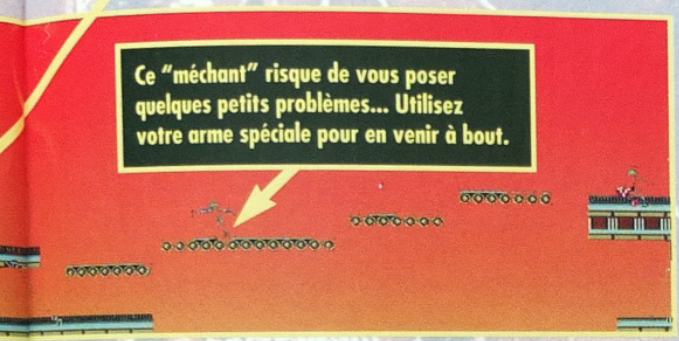
Cette section ressemble à l'intérieur d'une immense horloge, avec ses roues, ses leviers et ses écrous. Sauf qu'ici, il s'agit d'un ventre de Big Ben malade, rempli de squelettes en train de pourrir !

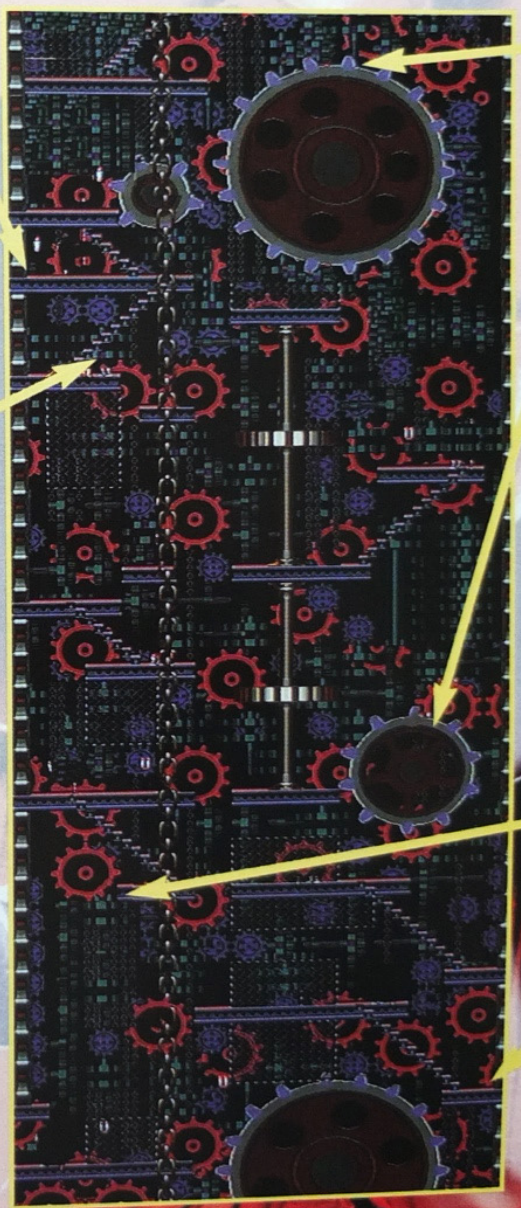
Descendez ces escaliers en gardant un œil sur vos ennemis, puis poursuivez votre route sur la droite.

Ce chandelier vous réserve un "Power-up" qu'il serait dommage de manquer..

Sautez sur cette grande roue, puis dirigez-vous vers la droite une fois le sommet atteint.

Ce "méchant" risque de vous poser quelques petits problèmes... Utilisez votre arme spéciale pour en venir à bout.





Sautez sur cette roue en prenant garde de ne pas tomber.

Non seulement vous devez vous dépatouiller de ces roues qui ne sont là que pour vous ralentir, mais en plus, vous avez à montrer aux immondes créatures comment l'on se sert d'une hallebarde ou d'un fouet.

Empruntez rapidement ces escaliers avant que quelque chose de grave ne vous arrive !

NIVEAU 4-5

De la plate-forme pure et dure vous attend dans cette section et si vous pensiez avoir survécu au plus dur, détrompez-vous ! La température est montée d'un cran et vous devrez faire preuve d'une certaine logique (en plus d'avoir de la chance !) pour en voir la fin...

Une fois arrivé à cet endroit du niveau, attendez d'être le plus proche de la prochaine plate-forme pour sauter.

Sautez sur cette roue qui vous mènera jusqu'à la plate-forme sur la droite.

L'Allemagne

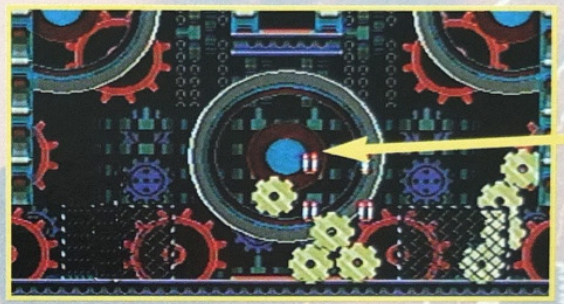
NIVEAU 4-6

Cette section en ligne droite ne recèle pas de gros piège, si ce n'est une scie circulaire que les plus téméraires passeront sans problème.

Passez le plus rapidement possible sous la scie au moment le plus propice (sous la partie convexe).

NIVEAU 4-8

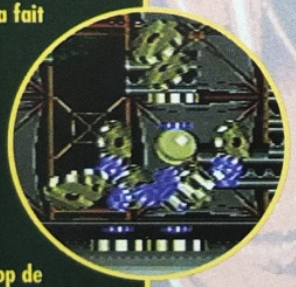
Ce court passage vous offre l'opportunité de récolter quelques "Power-ups", sortis des chandeliers détruits par vos soins. Restez malgré tout sur vos gardes au cas où un monstre ferait son apparition et tenterait de vous blesser...

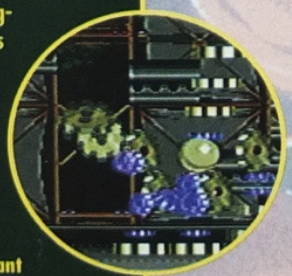


Cette chandelle cache une arme spéciale fort utile pour vaincre le Boss du niveau.

L'ENGRENAGE AGRESSIF

Ce Boss de fin de niveau est en fait un engrenage avec une apparence vaguement humaine. Pour le vaincre, frappez là où ça fait mal (normal, non !)... La partie sensible de son corps de métal se trouve au barycentre et vous n'aurez pas trop de problème pour en venir à bout, aussi longtemps que vous éviterez ses lancés d'engrenage dévastateurs ainsi que ses sauts et glissades meurtriers, en sautant ou en courant de part et d'autre de l'écran.

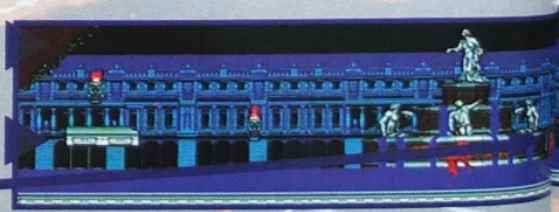




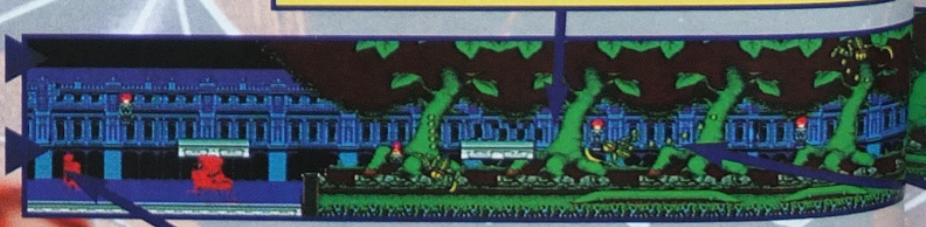
NIVEAU 5-1

La cinquième étape de ce jeu se déroule aux pays des mangeurs de fromages qui puent, je veux bien sûr parler de la France. Je suis personnellement convaincu que nos héros s'en sortiraient aussi bien un Munster bien fait entre les mains, qu'avec une hache !

Profitez de ces zombies, qui ne peuvent vous faire trop de mal, pour les tuer et augmenter votre capital de points.



Plus de chandeliers que de monstres dans cette section, profitez-en !

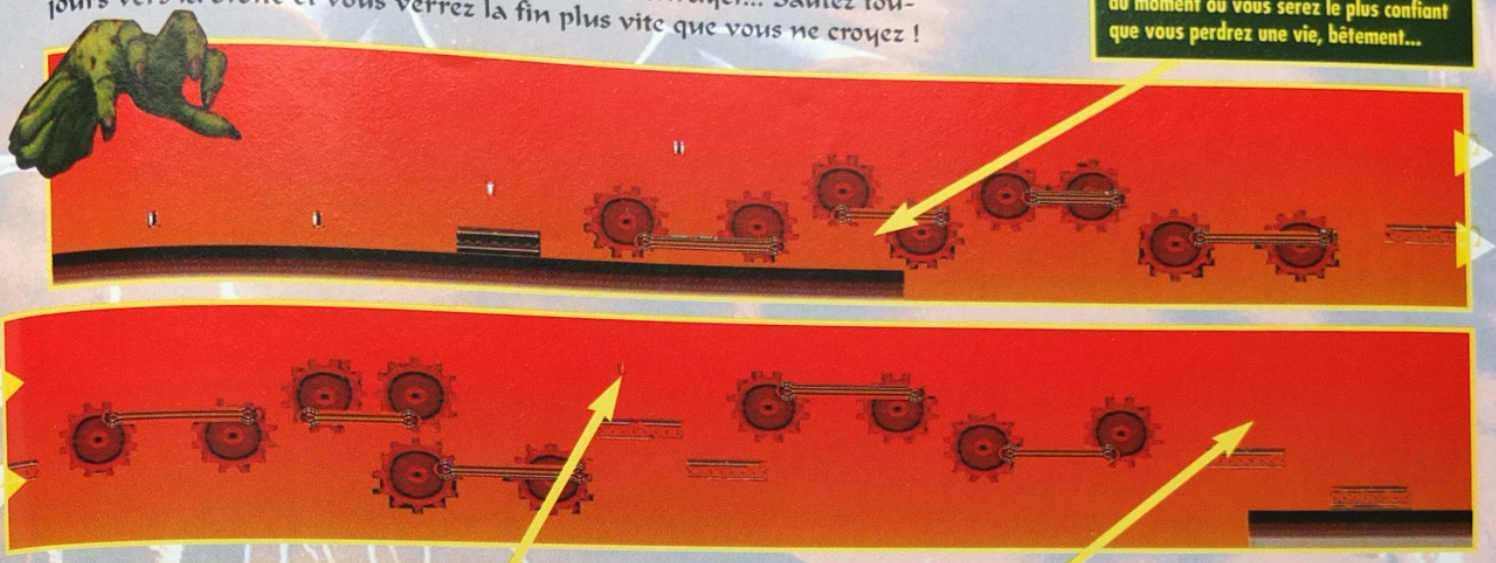


Ces créatures n'attendent que vous, aussi, ne les décevez pas !

Castlevania
the new generation

NIVEAU 4-7

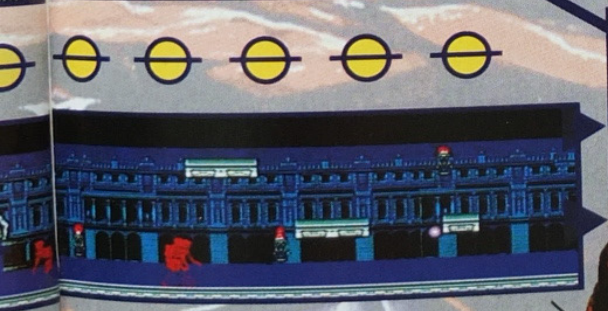
Si vous avez réussi à arriver jusqu'ici, les obstacles et surtout les plates-formes rotatives ne devraient pas vous effrayer... Sautez toujours vers la droite et vous verrez la fin plus vite que vous ne croyez !



Prenez votre temps pour sauter, car c'est au moment où vous serez le plus confiant que vous perdrez une vie, bêtement...

En tentant de ramasser ce bonus caché derrière ce chandelier, vous vous exposez à de désagréables surprises en provenance des plates-formes situées sous vos pieds.

Enfin ! Vous voilà arrivé en terrain sûr, à quelques pixels de la fin de ce stage. Plus que douze niveaux et vous y êtes ! Je rigole...



N'hésitez pas à exterminer tout ce qui vous gêne et dirigez-vous, une fois n'est pas coutume, continuellement vers la droite de l'écran.

Sautez sur cette petite plate-forme qui vous sauvera d'une mort certaine si votre jauge d'énergie est au plus bas.

Frappez ces squelettes avant qu'ils n'attentent à votre vie !

La France

NIVEAU 5-2

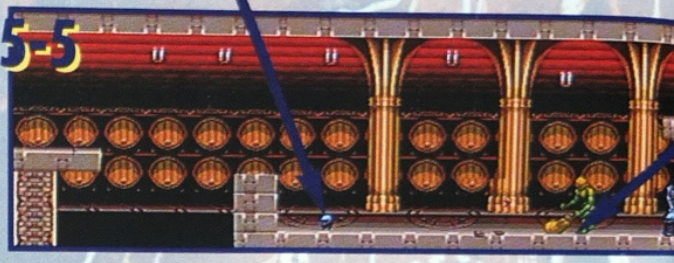
L'un des plus beaux monuments du patrimoine français dévoilé pour vous ! Le luxe du Palais de Versailles s'offre à vous... et aux créatures prêtes à se jeter sur vous et à sucer jusqu'à votre dernière goutte de sang.

La taille de ce monstre ne doit en aucun cas vous effrayer ! Quelques coups bien placés devraient le renvoyer d'où il vient...

Préparez-vous à de nombreux affrontements avec des sacs d'os plutôt agressifs, qui vous assailliront depuis les quatre coins de la pièce.

NIVEAU 5-5

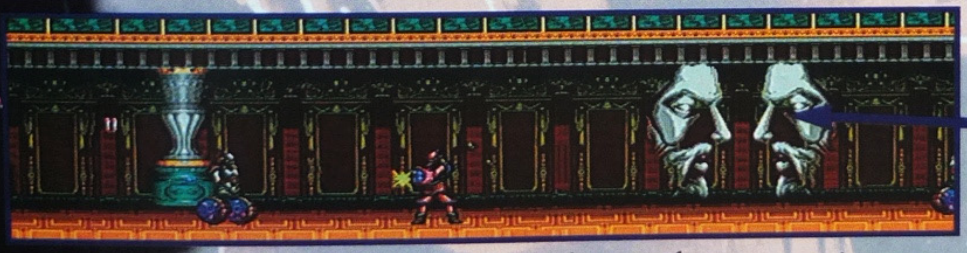
Après avoir parcouru ce niveau, je vous conseille de visiter votre cave pour voir si un ou plusieurs squelettes ne s'y sont pas réfugiés. Car, dans cette section, les squelettes sont monnaie courante dans la cave à vin du Palais. Utilisez votre arme normale pour passer par-dessus le gouffre de départ, puis continuez sur la droite en conservant votre arme spéciale pour la suite.



Après avoir vaincu cette armure hantée ("technicos" : courir et éviter les flèches, puis revenir pour un court corps à corps), faites demi-tour pour prendre les bonus cachés dans les chandelles.

Des armes à feu ??!! La riposte la mieux adaptée consiste en un emploi abusif de votre arme spéciale, pour que David se débarrasse une nouvelle fois de Goliath !

Encore quelques chandeliers à fracasser ! N'hésitez pas à ramasser tout ce qui peut vous être utile par la suite, on ne le répétera jamais assez.



Frappez ce sorcier plusieurs fois au front tout en évitant ses attaques répétées et vous devriez sortir indemne de cette confrontation.

NIVEAU 5-7

Dur, dur d'être un héros ! Plus vous avancez dans votre quête, plus la difficulté augmente. Quoi de plus normal, me demanderez-vous ? Sauf que, là, il va falloir éviter les flèches empoisonnées que les gardiens des enfers envoient en direction de votre petit cœur, dont les battements risquent de diminuer grandement une fois celles-ci fichées dans le corps !

Chauves-souris, zombies et autres créatures d'outre-tombe sont à prévoir dans cette section. Courage !

NIVEAU 5-8

Dévalez les marches en vous débarrassant des nombreuses chauves-souris qui voudront planter leurs crocs dans votre crâne chevelu.

Castlevania
the new generation

Encore un chevalier en armure qui en veut à votre vie ! Montrez-lui qui est le véritable maître des lieux !

Vous trouvez ces créatures hideuses ? Ne vous inquiétez pas, un bon coup de fouet ou de hallebarde les fera disparaître définitivement de votre vue !

Ces monstres ont besoin que quelqu'un leur apprenne les bonnes manières, pourquoi pas vous ?

LA HARPIE MAUDITE

Cet esprit demande une technique particulière pour en venir à bout. Il commencera par vous narguer avant de se transformer en une bête hideuse dont il faudra se défaire en sautant et frappant en diagonale. Si vous ajoutez quelques tirs bien placés de votre arme spéciale (la hache, particulièrement), il ne devrait pas vous résister longtemps.

Cette plate-forme est un bon endroit pour se reposer et réfléchir à la démarche à adopter pour venir à bout des nombreux ennemis qui s'annoncent.

Préparez-vous à rencontrer le Boss de fin de niveau. Pour être vaincu, ce monstre de sexe féminin requiert une certaine technique expliquée dans l'encadré ci-dessus.

NIVEAU 5-4

Un petit peu de "self-control" sera ici requis, si vous souhaitez ne pas vous prendre les tirs de ces créatures en pleine face !

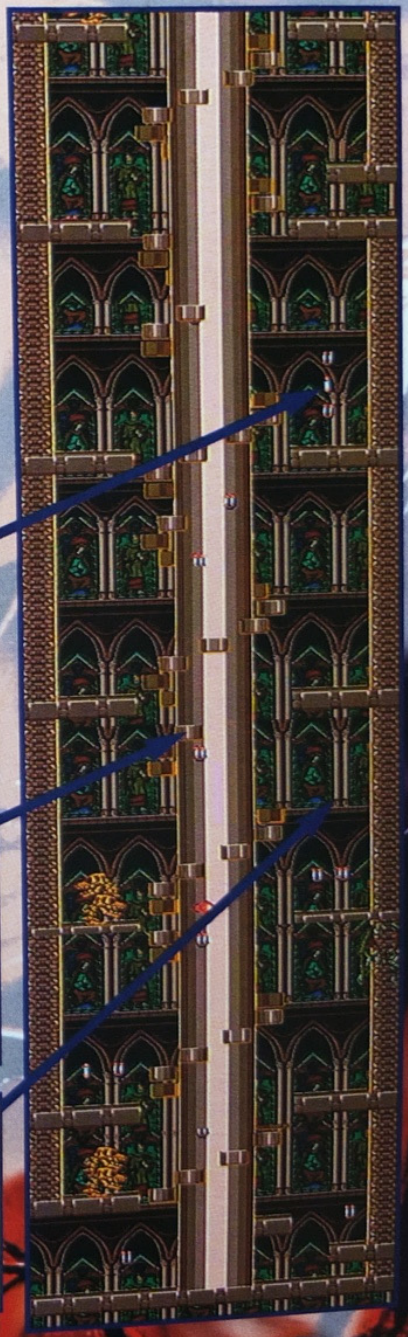
NIVEAU 5-6

Encore un passage qui demande une totale maîtrise du paddle ! Il va falloir sauter avec exactitude, tout en utilisant l'arme à votre disposition au cas où, une fois projeté dans les airs, un "problème" surviendrait alors... Un exercice difficile que seuls les vrais chasseurs de vampires réussiront.

"Power-ups" à gogo et une arme spéciale pour le premier qui parviendra à faire tomber ces chandeliers. Vous, je l'espère !...

Arrivé à ce stade de ce sous-niveau, j'ose croire que vous aurez compris la technique pour sauter de marche en marche, non ?

Contrôlez vos sauts autant que vous pouvez, car un faux mouvement et c'est la fin (des haricots ?) !



NIVEAU 5-3

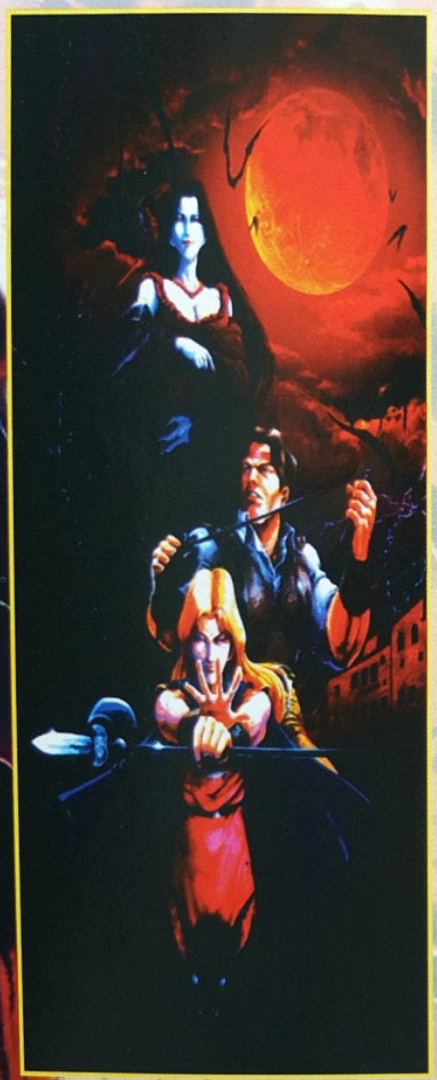
Un bon conseil : utilisez votre arme spéciale pour venir à bout de cette montagne de crânes cracheurs de feu, si vous ne voulez pas perdre trop d'énergie.

L'Angleterre

NIVEAU 6-1

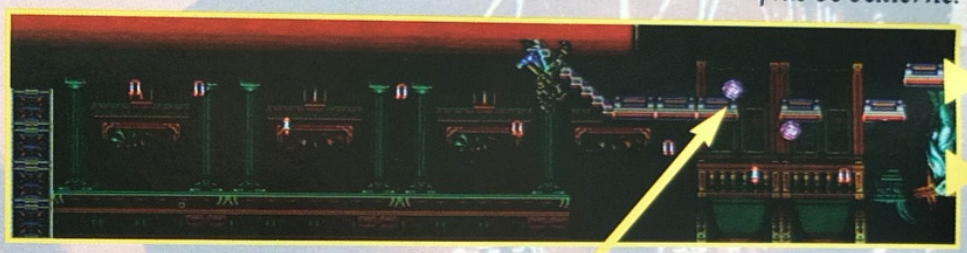
Par un habile stratagème nommé Chunnel ou Tunnel sous la Manche, vous voici transporté au pays des mangeurs de "viande sauce-menthe". C'est aussi la patrie de l'écrivain Bram Stocker, créateur de Dracula, et de Mary Shelley, jeune femme à l'origine des aventures du monstre de Frankenstein, ne l'oublions pas.

Qu'attendez-vous pour récupérer de l'énergie avec ces chandelles placées à intervalles réguliers dès le début de ce stage ?...

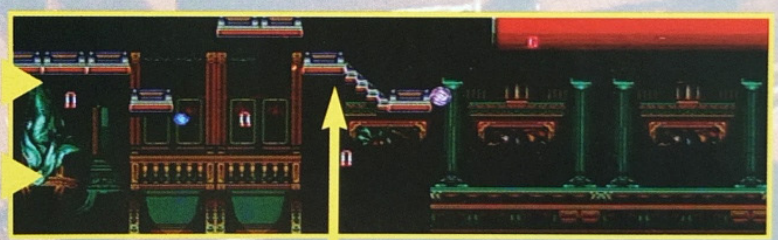


NIVEAU 6-3

Attention, niveau à déconseiller aux épileptiques moyens ! Tout est inversé, les graphismes comme les déplacements des héros à partir du paddle. Soyez patient ! Ne foncez pas dans le tas, ou alors à vos risques et périls ! Préparez bien vos sauts car c'est ce qui demandera le plus de dextérité.



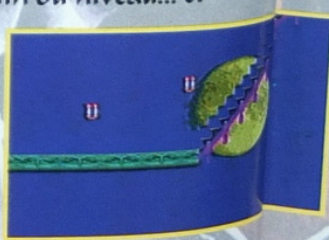
Un bond difficile. Faites en sorte de ne pas atterrir sur l'espèce de blob. Dans le cas contraire, il vous repousserait vers les profondeurs abyssales.



Vous devriez maîtriser la technique des sauts inversés maintenant. Mais restez prudent quand même, une chute peut toujours survenir au moment où l'on s'y attend le moins...

NIVEAU 6-5

Dernière ligne droite avant de découvrir la fin du niveau... et après avoir vaincu le gardien du suivant, naturellement. Fort heureusement, vous trouverez quelques chandeliers-bonus avant de gravir les marches menant à l'antre du monstre.



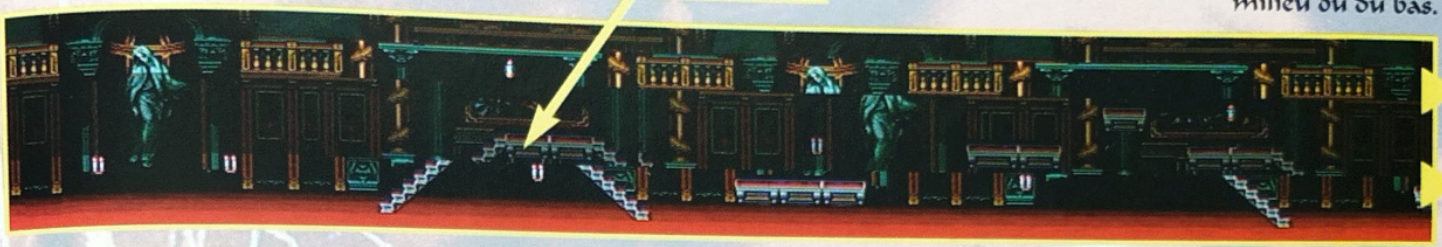
Castlevania
the new generation

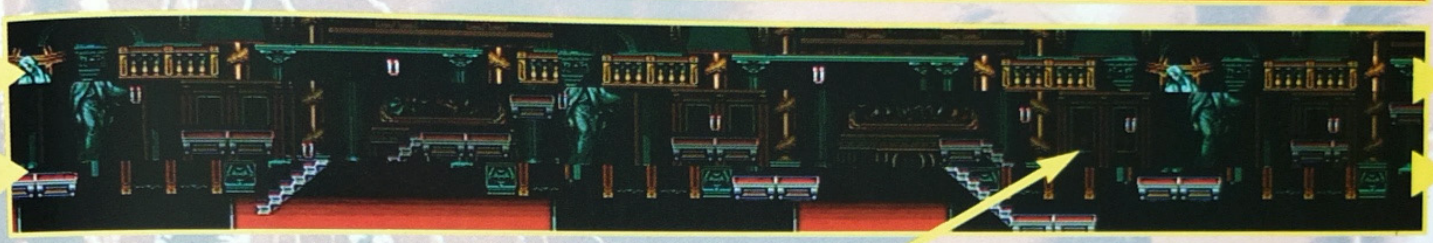
NIVEAU 6-2

Une fois à l'intérieur du château, vous entrez dans un univers à la Kafka. Sans aucun doute les sections les plus ardues du jeu qui s'annoncent ! Suivez le guide... Il est le seul à pouvoir vous montrer le chemin le plus sûr dans ce sous-niveau au scrolling divisé en trois horizontalement, avec un défilement différent suivant que l'on regarde la bande du haut, du milieu ou du bas.

Une section plutôt simple, non ?

Prenez votre temps pour calculer tous les mouvements à effectuer. Si vous crisez dès le début, vous n'êtes pas au bout de vos peines !



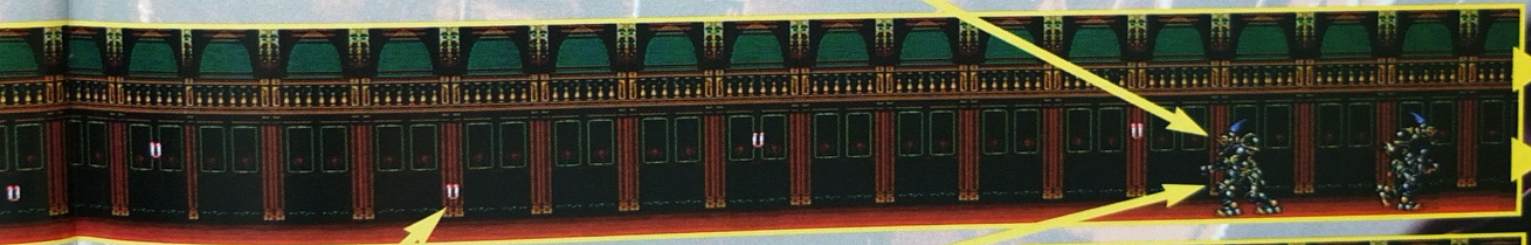


C'est de la folie pure ! J'espère que vous allez étudier la soluce de ce niveau attentivement avant de faire le moindre mouvement...

NIVEAU 6-4

Enfin la terre ferme ! Pas de piège, de trappe ou de niveau inversé ! Seulement des monstres à anéantir et des bonus à récupérer. Le calme avant la tempête, en gros.

"Ze technique" : frappez ses petites jambes, puis reculez pour éviter ses attaques avant de revenir à la charge.



Ramassez les bonus et massacrez les goules. Je me répète, non ?

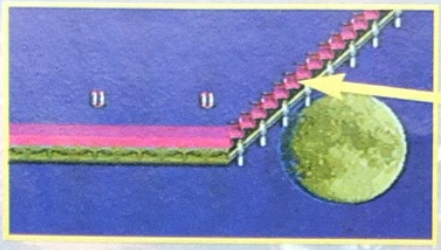
Vous vous souvenez du premier Boss ? Voici son petit frère ! Utilisez la même technique pour le vaincre.

La fin du niveau se trouve devant vos mirettes émerveillées ! Posez le paddle et effectuez une petite gymnastique des doigts car la suite promet d'en dégoûter plus d'un...

Vous voilà dans l'usine à chandelles du Père Noël aux dents longues. Il est gentil, le monsieur aux incisives trouées, vous ne trouvez pas ?

L'Angleterre

NIVEAU 6-7



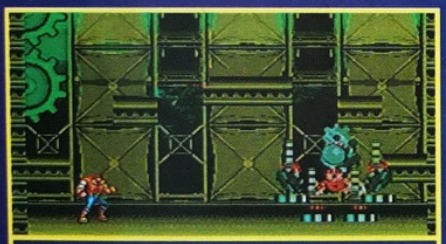
Une fois la Mort vaincue (paradoxal, non ?), dirigez-vous vers ces escaliers et prenez les bonus qui s'offrent à vous avant d'entamer la suite.

NIVEAU 6-9

La chance vous est donnée de pouvoir ramasser quelques "Power-ups" avant le "final conflict". Dracula n'est pas un petit rigolo et vous devrez être gonflé à bloc pour espérer le vaincre. C'est véritablement maintenant qu'il faut utiliser à plein pot votre réserve d'arme spéciale.

NIVEAU 6-6

Votre avenir va se jouer aux cartes. Au tarot, plus exactement, où chaque carte vous renvoie à un Boss des niveaux précédents.

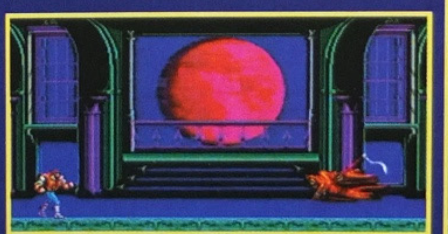


Défendez vos intérêts face à ce Mickey de métal, en lui faisant goûter de votre arme favorite, le fouet ou la lance.

Retour en Italie, au sommet de la Tour de Pise. Un bon "timing" sera une nouvelle fois de rigueur...

Le Golem ! Cet homme de pierre venu de la Grèce Antique ne devrait pas poser plus de problème qu'auparavant.

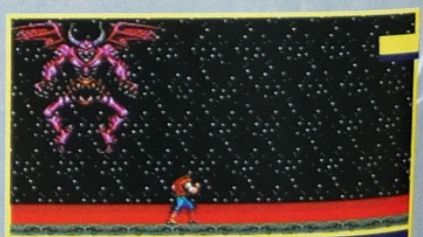
Face à la Mort, vous connaissez ! C'est en direct devant vos yeux. Attendez qu'Elle descende pour lui asséner un max de coups. N'hésitez pas à utiliser votre arme spéciale !



Attention à ne pas se la prendre dans la figure au moment où elle rase le sol. Sautez par-dessus en faisant un bon usage de votre arme spéciale.

NIVEAU 6-10

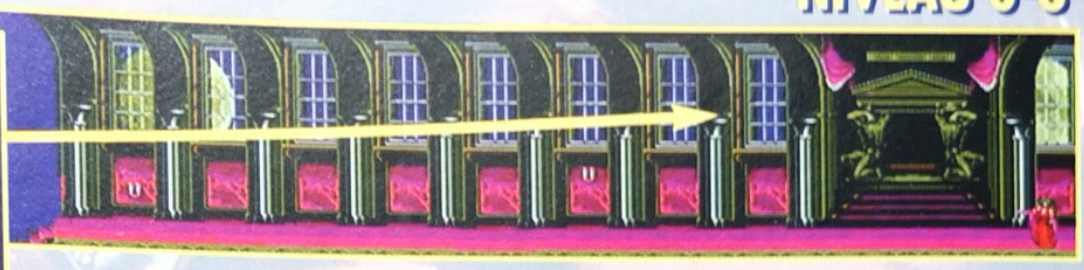
La première chose à faire est d'éviter les flammes que Dracula vous balance à la figure. Après un temps de pause, il recommencera son petit manège. Attention, vous êtes sur la corde raide !



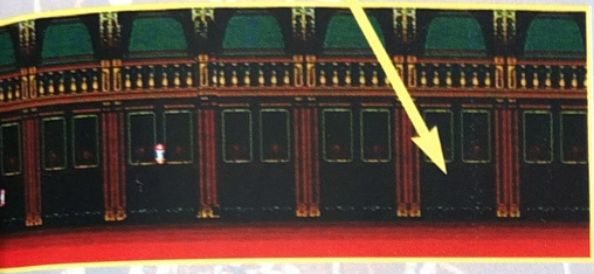
Le Boss de fin de jeu est vraiment balèze ! Il n'arrête pas de sauter dans tous les sens sur l'écran. Évitez-le en frappant le plus possible son corps de démon.

Castlevania
the new generation

Préparez-vous à un affrontement titanesque ! À commencer par les créatures, hyper agressives, qui se jettent sur vous, pour finir par un duel à mort avec le Prince des Ténèbres.



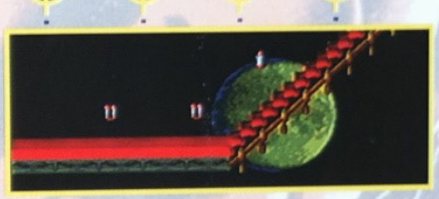
Il est temps de montrer à Dracula qui est le maître. Soutenez son regard et tout se passera bien.



Quand le démon se mettra à cracher du feu, courez dans la direction opposée pour ne pas vous faire griller vif. Une fois l'éruption terminée, revenez sur vos pas et balancez-lui votre fouet ou votre hallebarde dans la figure. Répétez l'opération jusqu'à son extermination.

Ce démon n'est pas aussi simple à battre qu'il n'y paraît. Évitez sa queue baladeuse et frappez la partie principale de son corps dès que c'est possible. Il n'est pas nécessaire de gâcher vos munitions d'arme spéciale, cependant.

Dracula disparaît et réapparaît un peu partout sur l'écran pour vous désorienter et finalement vous tuer. Tachez d'être à bonne distance pour pouvoir le frapper.



Après l'avoir tué, vous devrez vous défaire de la Mort elle-même ("I'll be back !" avait-elle dit). Utilisez la même tactique que précédemment pour l'anéantir.

Quand l'entité fait cette manœuvre, ne restez pas au même endroit, sinon vous le regretteriez...

Prenez garde à cette attaque flamboyante et dévastatrice. Ne laissez pas votre tête à portée de cette lave en fusion.

Après chaque coup, il grossit un peu plus. Ne faites pas de complexe d'infériorité et trouvez son talon d'Achille.

En prenant la couleur grise, il vous montrera qu'il en a marre et que le coup de grâce n'est pas loin. Quelques coups bien placés suffiront à le renvoyer d'où il vient et...

...à vous la démo de fin de ce jeu mythique !

Dossier réalisé par BENJI, dit le Loup-Garou de Londres, MANU, dit la Créature du Lac Noir et DANBOSS, dit Jason (et les Argonautes).

Complétez votre collection !

LE CLASSEUR MEGA FORCE

Pratique pour conserver vos anciens exemplaires sans les abîmer, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré. MAIS ATTENTION : ce classeur est destiné aux exemplaires de Mega Force dans son ANCIEN FORMAT (210 x 288), soit du numéro 1 au 14 inclus. D'autre part, ce sont là des fins de stock et cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles. Destiné à ranger vos anciens numéros jusqu'au n°14, il peut être commandé à la pièce, mais nous vous proposons également 2 offres spéciales :

– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur = 220 FF port compris !

– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur = 420 FF port compris !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE
Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n° 1.

☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris)
☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°1 ☐ n°2 ☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n° 15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18
☐ n°19 ☐ n°20 ☐ n°21 ☐ n°22 ☐ n°23 ☐ n°24 ☐ n°25 ☐ n°26 ☐ Hors-Série n°1

soit un total de _____ (nb d'exemplaires) x _____ (prix unitaire) = _____ FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris)
☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande _____ pin's MEGAFORCE (modèle carré : 30F, prix unitaire)

☐ Je commande _____ classeur à (210 x 288mm) : ☐ 65F (France, port inclus) ☐ 75F port (Étranger, port inclus)

NOM : _____ PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

_____

CP : _____ VILLE : _____

PAYS : _____ TÉL. : _____ AGE : _____

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

_____ FF

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR ☐ • MEGA CD

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Un cadeau pour chaque jeu commandé !

Grattez, c'est gagné !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé.
Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

CUMULEZ VOS POINTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT LE JEU DE VOTRE CHOIX !

VOUS AVEZ FORCÉMENT GAGNÉ!

OU COMMANDEZ LE CADEAU DU MOIS AVEC VOS POINTS !

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48 H

Les offres du mois

DRAGON BALL Z "L'APPEL DU DESTIN"

Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette figurine Dragon Ball Z en porte-clefs.

Cadeau

489F

Réf: 0631206 X — MEGADRIVE

Le matériel

MEGADRIVE 2 (Réf: 0531902 A)..... 1090 F
(livrée avec la cartouche MEGAGAMES 2)
MEGA-CD 2 (Réf: 0531904 A)..... 1990 F
(livré seul)

Nouveau :

MULTI MEGA (Réf: 0531906 A)..... 3290 F
(livrée avec 3 jeux, cordons et manette)

4-WAY PLAY

Jouez à quatre avec cet adaptateur quatre joueurs pour Megadrive. Cet accessoire vous permettra de connecter quatre manettes de jeu à votre machine et d'utiliser les jeux de la gamme E.A. Sports.
Réf : 0331400 A

270F

QUADRUPLEUR SEGA

Un adaptateur similaire au modèle ci-dessus mais qui vous permettra de jouer à quatre sur les jeux de la gamme Sega prévus à cet effet. Attention, cet adaptateur n'est pas compatible avec les jeux de la gamme E.A. Sports.
Réf : 0531900 A

249F

LES CADEAUX DU MOIS

10 POINTS
Un Poster Street Fighter 2 ou 20 F. de réduction sur votre prochain achat.

50 POINTS
Un baladeur B906

100 POINTS
Une manette ARCADE POWER STICK

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU

Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessus. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué. Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

Quatre solutions se présentent alors à vous :

- **Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.**
- **Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !**
- **Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !**
- **Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs).**

LES 6 AVANTAGES CHEEPER

- Les prix les moins chers
- Un cadeau pour chaque jeu commandé
- Les meilleurs jeux
- 6 fois par an le catalogue CHEEPER à domicile
- Le traitement de votre commande sous 24h
- L'expédition en colissimo sous 48h (sous réserve des stocks disponibles).

MEGADRIVE

Les nouveautés du mois

MEGADRIVE

DUNE

Réf: 0531201 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

STREET OF RAGE 3

Réf: 0531202 C — 525F

GRATUIT POUR 420 POINTS

MEGADRIVE

BUBBA'N' STIX

Réf: 0431802 C — 425F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

BODY COUNT

Réf: 0331517 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

MEGADRIVE

PETE SAMPRAS TENNIS

Réf: 0631204 C — 429F

GRATUIT POUR 360 POINTS

MEGADRIVE

THE HULK

Réf: 0531204 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGADRIVE

MC DONALD GAME'S

Réf: 0331519 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

MEGADRIVE

VIRTUA RACING

Réf: 0531205 C — 665F

GRATUIT POUR 530 POINTS

MEGADRIVE

WORLD CUP 94

Réf: 0531206 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

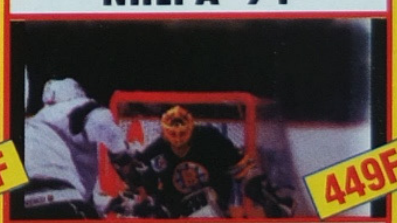
Les offres du mois

NBA SHOWDOWN

449F

Réf: 0331511 X — MEGADRIVE

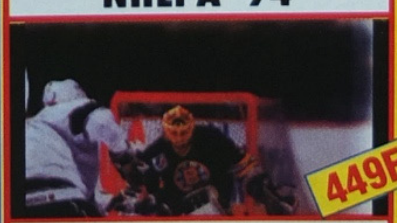
NHLPA '94



449F

Réf: 403124 X — MEGADRIVE

NHLPA '94



449F

Réf: 0331500 X — MEGA CD

Cadeau

Pour l'achat d'un des jeux ci-contre, recevez en cadeau cette casquette E.A. Sports d'une valeur de 60 francs.

SKITCHIN'
Réf: 0331514 C
429F
ATUIT POUR 330 POINTS

SUBTERRANIA
Réf: 0531203 C
429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

REN & STIMPY
Réf: 0331518 C
429F
GRATUIT POUR 320 POINTS

PINK GOES TO HOLLYWOOD
Réf: 0331509 C
429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

PUGGSY
Réf: 0131344 C
345F
GRATUIT POUR 300 POINTS

GREATEST HEAVYWEIGHT
Réf: 0231410 C
425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

RT OF FIGHTING
éf: 0431800 C
425F
RATUIT POUR 350 POINTS

NEW CASTLEVANIA
Réf: 0431804 C
425F
GRATUIT POUR 310 POINTS

SONIC 3
Réf: 0231409 C
499F
GRATUIT POUR 450 POINTS

WINTER OLYMPICS
Réf: 0131341 C
420F
GRATUIT POUR 350 POINTS

PGA EURO TOUR
Réf: 0331512 C
429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

NBA JAM
Réf: 0331516 C
475F
GRATUIT POUR 340 POINTS

MUTANT LEAGUE HOCKEY
Réf: 0331510 C
429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

PRINCE OF PERSIA
Réf: 0331513 C
429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

ZOMBIES
Réf: 0131337 C
379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

THE LOST VIKINGS
Réf: 0331520 C
429F
GRATUIT POUR 320 POINTS

FIFA SOCCER
Réf: 403122 C
399F
GRATUIT POUR 340 POINTS

CHUCK ROCK 2
Réf: 0131353 C
379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

NOS JEUX SONT PRÉVUS POUR FONCTIONNER SUR MEGADRIVE ET MEGA-CD FRANÇAIS

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48H
(SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES)

Chaque jeu vous donne droit à une carte à gratter. Toutes les cartes sont gagnantes !

Le cumul de vos points cadeau vous donne droit à un jeu gratuit de votre choix et référencé dans le catalogue.

UN CADEAU EN PLUS !
ALLEZ VITE EN DERNIÈRE PAGE ➡

Cheeper
CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

A renvoyer à HOMETEL • CHEEPER
BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04 - Tel. (1) 48 04 94 40

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

À renvoyer à HOMETEL • CHEEPER BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04

TITRE(S)	RÉFÉRENCE(S)	PRIX

Montant total de la commande

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Déduisez vous-même jusqu'à trois fois 20 F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes avec votre commande). Sous-total -

Participation aux frais d'expédition des jeux: 30F pour France métropolitaine, 40F pour le reste du monde et 60F pour les machines (ajoutez la somme correspondant à votre cas). TOTAL +

Signature (des parents pour les mineurs)

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉL. :

CONSOLE : AGE : MF 29

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER).

❑ Carte bleue n° Expire fin

❑ Je ne commande rien, mais je veux recevoir, sans engagement, les prochains catalogues Cheeper.

MEGA CD

Les nouveautés du mois

MEGA CD

MORTAL KOMBAT

Réf: 0331501 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

BUBBA'N' STIX

Réf: 0431806 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

YUMENI MYSTERY MANSION

Réf: 0631200 C — 429F

GRATUIT POUR 310 POINTS

TOMCAT HALLEY

Réf: 0531207 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGA CD

NIGHT TRAP

Réf: 0331504 C — 429F

GRATUIT POUR 330 POINTS

PRIZE FIGHTER

Réf: 0331506 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

TERMINATOR

Réf: 0331507 C — 429F

GRATUIT POUR 320 POINTS

DRAGON'S LAIR

Réf: 0631202 C — 429F

GRATUIT POUR 350 POINTS

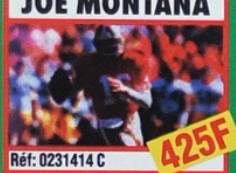
MEGA CD

SON OF CHUCK

Réf: 0131331 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

JOE MONTANA



Réf: 0231414 C — 425F

GRATUIT POUR 300 POINTS

SHERLOCK HOLMES 2

Réf: 0131340 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

DUNE

Réf: 605162 C — 379F

GRATUIT POUR 310 POINTS

SPIDERMAN VS KINGPIN

Réf: 0331503 C — 379F

GRATUIT POUR 300 POINTS

GROUND ZERO TEXAS

Réf: 0231412 C — 415F

GRATUIT POUR 300 POINTS

MICROCOSM

Réf: 0131343 C — 415F

GRATUIT POUR 300 POINTS

WWF RAGE IN THE CAGE

Réf: 0131330 C — 370F

GRATUIT POUR 370 POINTS

* SORTIES TARDIVES

Les titres marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles à la vente *au moment de l'impression de ce catalogue.* Réservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un chèque individuel pour *chacun de ces jeux* commandé sans oublier un chèque de 30 Frs. pour la participation au frais d'expédition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'après l'expédition de votre commande. N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:

(1) 48 04 94 40

LE CADEAU EN PLUS !

POUR TOUTE COMMANDE, VOUS RECEVREZ EN CADEAU UN POSTER GÉANT STREET FIGHTER II'

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

3615 CHEEPER

Renseignez-vous sur la disponibilité de nos produits en temps réel et commandez par minitel sur notre serveur 3615 CHEEPER.

TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE

Pro ACTION REPLAY

MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGA DRIVE*

*Nouvelle version avec le Special Fx System

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :

- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.

Pro CDX

Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE **3615 MEGA FORCE**

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
103 Bd MacDonald ● 75019 Paris

OUI ! je veux recevoir :

- ❒ PRO ACTION REPLAY pour MEGADRIVE au prix de 390 FF (+ 30 FF*)
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR au prix de 275 FF (+ 30 FF*)
- ❒ PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM au prix de 275 FF (+ 30 FF*)
- ❒ PRO CDX pour mon MEGA CD au prix de 379FF (+ 30 FF*)

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... C.P. : ..... Age : .....

Je joins un chèque de ..... à l'ordre de MEGA FORCE
Délai d'expédition : 3 semaines

OFFRE SPÉCIALE** D'ABONNEMENT à Méga Force

1 abonnement pour 6 mois (6 nos) +

SONIC

270F SUR MEGADRIVE

* + 30 F de participation aux frais de port.
** Limitée aux 300 premières demandes

ABONNEMENT

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld MacDonald, 75019 PARIS

❒ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai SONIC sur : ❒ MEGADRIVE au prix de 300 F (frais de port compris).
L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent.

LEUR ABONNEMENT SERA AUTOMATIQUEMENT PROLONGÉ D'AUTANT

(joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

NOM ..... PRÉNOM .....
ADRESSE .....
.....
CP ..... VILLE .....
CONSOLE ..... AGE .....

Je joins un chèque de ..... F libellé à l'ordre de MEGA FORCE

MORTAL

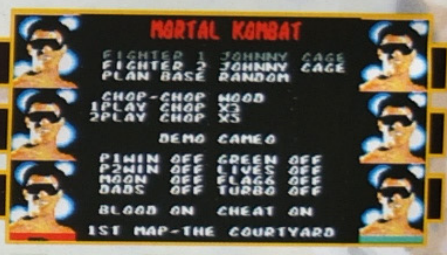
Goro, le dragon aux quatre bras vieux de 2.000 ans, revient ! Mais cette fois, les acharnés du paddle pourront entendre les os de Liu Kang, Johnny Cage, Sonya, Scorpion, Kano, Sub Zero ou de Rayden, craquer sous les coups comme s'ils se trouvaient dans l'arène des combats en tant que spectateurs. Vous l'aurez compris, Mortal Kombat sort sur Mega-CD pour le meilleur, mais aussi pour le pire...

BENJI

"Test your might !"... Vous voilà arrivé au stage bonus de ce jeu. Dans un premier temps, vous devrez détruire un lot de planches, puis, en avançant dans le tournoi, il s'agira d'un bloc de pierre à réduire en bouillie de la tranche de la main.

CHEAT MODE

La révélation pour tous les fans de ce hit ! Pour accéder au "Stage Select", ou pour tricher, tout simplement (comme son nom l'indique, à vrai dire !), il vous suffit de faire bas, haut, gauche, gauche, A, droite et bas au moment où le menu "Start" et "Options" s'affiche à l'écran.



COMMENTAIRE

Ceux d'entre vous qui s'attendaient à avoir un son démentiel, des animations en plus pour chaque personnage par rapport à la version cartouche, et des graphismes plus soignés risquent d'être extrêmement déçus ! Mortal Kombat sur Megadrive n'a pratiquement rien à envier à la version CD. Côté son, l'observateur averti et amateur de musique techno remarquera que deux "bonus tracks" ont été ajoutées, qu'il est possible d'écouter sur une platine CD. Sans quoi, les effets de voix digits et la bande-son de manière générale restent les mêmes. Les seules choses marquantes de ce soft viennent, 1) du surplus d'hémoglobine (pas besoin de cheat mode) et 2) de la maniabilité, plus accessible, surtout pour les fatalités. Quant à la conclusion, elle s'impose d'elle-même : à quand des conversions Mega-CD vraiment différentes de la version cartouche ?

Fatalité :
Have a Heart (arrière-arrière + coup de poing bas)

"Moooortal Kombaaaat !" Vous avez tous gardé en mémoire cette fabuleuse pub TV apparue sur les écrans lors de la sortie mondiale du jeu le 13 septembre 1993. Acclaim, ne sachant quel "plus" apporter à cette version Mega-CD, s'est contenté de l'inclure en intégralité en tant qu'intro. Toutefois, l'adaptation s'avère ridicule tant elle est pixellisée. Seul le côté "clip sur une musique techno" peut séduire, et encore...

Pas besoin de "cheat mode" comme sur Megadrive pour avoir le plaisir de voir le sang gicler comme dans le jeu d'arcade. Sur Mega-CD, ça part dans tous les sens dans la joie et la douleur !

KOMBAT

KANO

Blade Toss (block puis arrière-avant)

Headbutt (coup de poing haut près de l'ennemi)

Spin Attack (block + 360° vers l'ennemi)

JOHNNY CAGE

Green Fireball (arrière-avant + coup de poing haut)

Shadow Kick (arrière-avant + coup de pied bas)

Fatalité : Heads Up (avant-avant-avant + coup de poing haut)

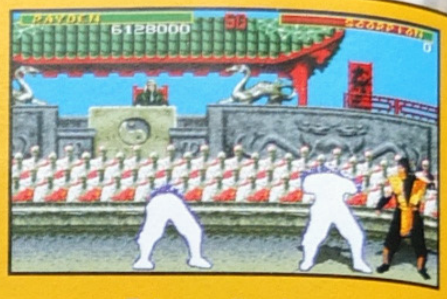
LIU KANG

Dragon Fire
(avant-avant + coup de poing haut)

Flying Kick
(avant-avant + coup de pied haut)

Fatalité :
Fatal Uppercut (360° vers l'ennemi)

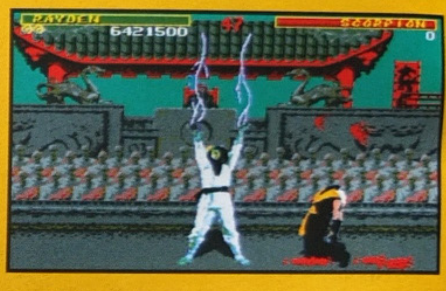
RAYDEN



Teleport (bas-haut)

Torpedo (arrière-arrière-avant)

Lightning (1/4 de cercle avant + coup de poing bas)



Fatalité : Lightning Strike Overload (avant-arrière-arrière-arrière + coup de poing haut)

SCORPION

Scorpion Spear
(arrière-arrière + coup de poing bas)

Teleport Attack (1/4 de cercle arrière + coup de poing bas)

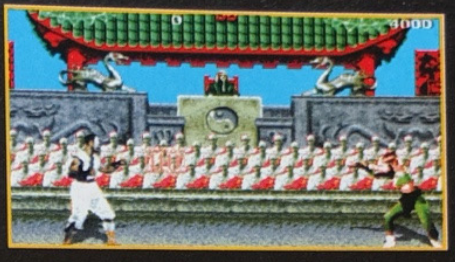
Fatalité : Need a Light ??? (block + haut-haut)

MORTAL

SONYA

Scissor Grab (bas + coup de pied bas & coup de poing bas enfoncés)

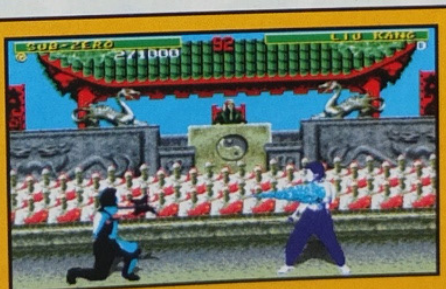
Flying Air Punch (avant-avant-arrière + coup de poing haut)



Wave Attack (coup de poing bas-arrière + coup de poing bas)

Fatalité :
Kiss of Death (avant-avant-arrière-arrière + block)

SUB ZERO



Sub Zero Freeze (1/4 de cercle avant + coup de poing bas)

Power Slide (arrière + coup de poing bas & coup de pied bas enfoncés)

Fatalité : Spineless Death (avant-bas-avant + coup de poing haut)

■ MEGA-CD ■

MORTAL KOMBAT

SON

13/20

Des morceaux de techno qui n'apparaissent même pas dans le jeu.

GRAPHISME

Aucune amélioration par rapport à la version MD sauf le sang

10/20

ANIMATION

13/20

Très fluide avec une collision des sprites toujours aussi bizarre

MANIABILITÉ

Un bon point : des fatalités enfin à la portée de tous !

16/20

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

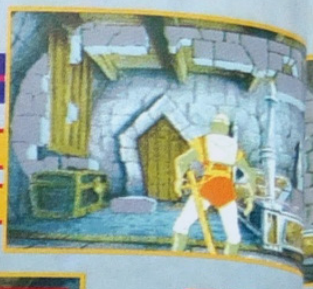
- \+ Le sang
- \+ Fatalités faciles à faire
- \+ Démos de fin appréciables
- \- Version MD identique
- \- Intro ridicule

81%

L KOMBAT

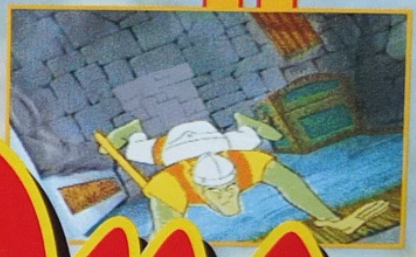
Drago

Tout cela à cause d'elle ! Mais sa voix est si douce...



Un mur est en train de se former ! Si vous restez planté là, vous serez asphyxié par des gaz. Si vous ne vous dépêchez pas d'avancer, vous serez enmuré vif !

Voici le château où vous allez vivre vos aventures... Le jeu consiste à appuyer au bon moment sur le bon bouton. Le 'B' permet d'utiliser son épée et le pavé directionnel de choisir la direction. C'est très simple.



Dragon's Lair est une aventure fantastique où vous jouerez le rôle d'un vaillant chevalier qui doit sauver la belle et douce princesse des griffes d'un brûlant dragon. Vous contrôlerez les actions et aussi l'impressionnante épée d'un brave aventurier, qui doit explorer le château d'un sorcier, peuplé de créatures démoniaques et parsemé d'obstacles imprévisibles. Dans les sombres cavernes, au-dessous du château, votre odyssée se poursuivra pour vaincre les immenses forces qui vous empêchent d'atteindre l'antre du dragon. Aussi difficile que palpitant, ce jeu vous demandera toute votre intelligence pour déjouer les nombreux pièges. En route, jeune aventurier, ta quête t'attend...

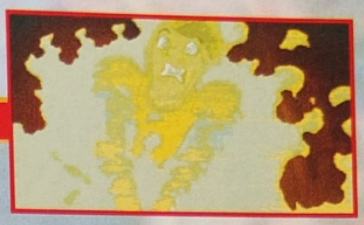
FRANCIS

COMMENTAIRE

Dans le genre dessin animé interactif, on ne connaissait que Time Gal. Dragon's Lair est incontestablement bien meilleur. Très connu dans le monde micro, sa réalisation sur Mega-CD est très réussie, avec des graphismes et des animations dignes d'un dessin animé. C'est juste un peu dommage que le personnage ne parle pas, sinon les bruitages sont très bons, bien qu'il en manque quelques-uns, comme le bruit des pas du héros... Là où le bât blesse, c'est que le jeu peut être terminé en quelques heures et qu'il est assez énervant de recommencer 20 fois la même scène. Le jeu est plutôt facile, mais la difficulté est mal gérée, avec des endroits où l'on reste bloqué très longtemps. Ce titre aurait mérité une bien meilleure note s'il était en plusieurs CDs, avec un système de sauvegarde. Sachez tout de même que ça vaut le coup de l'avoir si vous ne connaissez pas ce genre de jeu, mais au prix où il est vendu, est-ce bien raisonnable ?

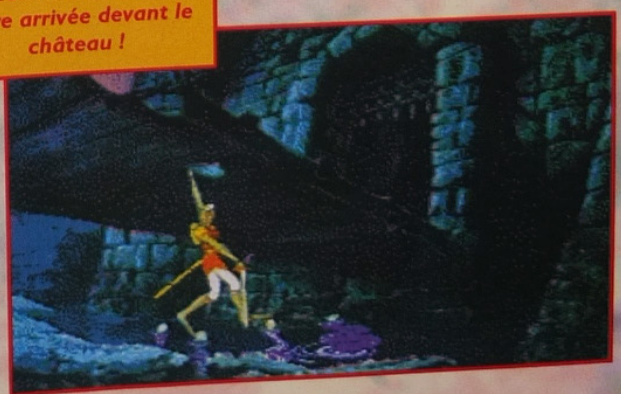
Le chaudron va déborder et son contenu est si gluant que vous risquez de rester collé à tout jamais. Non, regardez cette diablerie !

Sur ce cheval, vous devriez avancer bien plus vite mais êtes-vous certain de savoir le tenir ?



on's Lair

Ça commence mal dès votre arrivée devant le château !



* Séquence à réaliser sur la manette.

Vous débutez avec 5 vies et des Continues illimités. Lorsque vous perdez une vie, vous reprenez au début de la scène. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, vous pouvez continuer mais il faut parfois refaire les 2 ou 3 scènes précédentes.

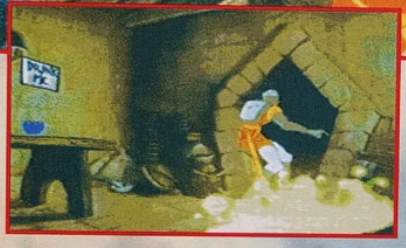
B B ▶

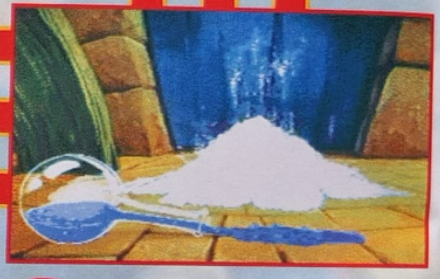
Les serpents attaquent de tous les côtés ! Maintenant que ces deux-là sont morts, je vais tirer sur la corde pour pouvoir grimper...

* B ▶ ▼ ◀ ▲

Vite, un coup d'épée dans ces tentacules... Je vais essayer de partir par la porte du fond... Non, bloqué... Par l'escalier, alors... Non plus... Je suis obligé de sauter sur la table puis de me précipiter vers la porte du fond. Ouf !

Hum, le contenu de cette fiole me donne soif... Il est marqué que je peux boire, alors allons-y... Non, c'est horrible, je pars en poussières...





Mille et une façons de mourir ! Dévoré par une araignée, ou écrasé par un bloc de pierre, ou noyé par des pieuvres...

Attention, la pierre est glissante... Hoops ! Maintenant, des monstres m'attaquent... Cling ! Vite, fuyons par ce tuyau et surtout pas par cette chaîne qui fera tomber des tonnes d'eau sur ma tête.

* ◀ B ◀ ◀

Dragon

La princesse m'appelle à l'aide, mais ce monstre me barre le chemin en lançant la foudre sur le sol.

Poursuivi par une boule gigantesque, je dois en plus éviter d'autres boules venant sur les côtés !

Mince, mon épée est attirée vers cette chose... J'ai intérêt à sortir d'ici au plus vite avant d'être électrocuté !

Tout s'effondre et maintenant voilà des chauves-souris !

on's Lair

MEGA-CD

Dragon's Lair

SON

13/20

Il manque quelques bruitages et des musiques, mais c'est bien.

GRAPHISME

De beaux et grands dessins, très colorés et variés dans les décors.

17/20

ANIMATION

19/20

Un véritable dessin animé, avec énormément d'humour.

MANIABILITÉ

Demande de la synchronisation, mais les commandes sont simples.

15/20

DESSIN ANIMÉ INTERACTIF

ÉDITEUR : READY SOFT
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE SCENES : 27
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ Jouer dans un dessin animé
- \+ Les animations sont rigolotes
- \+ En français
- \- 1 seul CD
- \- Recommencer sans cesse

82%

WorldCup

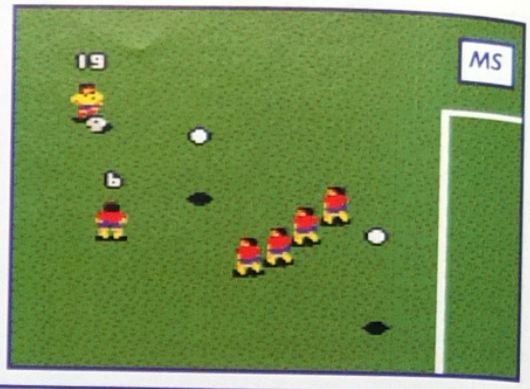
Plus que trois semaines à attendre et vous devez déjà avoir des fourmis dans les jambes ! La Coupe du Monde de football approche et bientôt, toutes vos soirées seront animées de matchs fantastiques, avec des buts extraordinaires et des joueurs au meilleur de leur forme. Du spectacle ! Pendant et même après ce grand rendez-vous sportif, vous aurez très envie de disputer, vous aussi, des matchs aussi palpitants. L'une des solutions consiste à allumer votre tendre et docile console de jeu. Avec elle, tout est possible, même l'impossible, comme jouer la Finale France/Angleterre ! En plus, si le temps est maussade, que vous avez mal quelque part, vous retrouverez le sourire grâce à votre chère console. La vie est si belle...

JEU IDENTIQUE SUR GAMEGEAR

QUELQUES OPTIONS...

Entraînement aux pénalties, aux coups francs, choix de la durée du match, choix de la rapidité de déplacement des joueurs, avec ou sans la règle du hors jeu, choix de l'un des trois types de contrôle du ballon (près du pied, plus loin ou assez loin)... Vous pouvez faire un match amical à 1 ou 2 joueurs, participer à la Coupe du Monde, choisir les équipes de chaque poule et reprendre une Coupe du Monde en cours à l'aide d'un code.

Lorsqu'il y a une faute près de la surface de réparation, l'équipe adverse forme un mur. Choisissez la trajectoire de tir en déplaçant la ligne de ballons.



En plus des onze joueurs sur le terrain, vous choisissez 5 remplaçants parmi les 18 joueurs disponibles. Placez vous-même vos footballeurs en fonction de leurs trois caractéristiques (tacle, vitesse et tir).

COMMENTAIRE

On s'attendait à mieux pour un événement aussi important que la Coupe du Monde, mais ce n'est pas si mal que ça... Graphiquement, c'est assez plaisant avec, en plus, une animation des joueurs très jolie et des interventions de l'arbitre qui mettent de l'ambiance. En revanche, le public fait le bruit d'une vague, et la version GG n'offre même pas le son du ballon. Là, c'est moche ! La maniabilité aurait pu être très bonne si seulement la vue du terrain n'avait pas été si petite. Comment faire une passe précise ou un coup franc, si l'on ne voit pas grand-chose autour de soi ? Là aussi, c'est parfois très embêtant. Malgré tout cela, le jeu reste cependant très bon et l'on prend encore plus de plaisir à y jouer à deux.

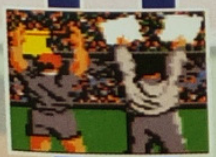
Joli tir, mais à côté ! Vous pouvez donner plus ou moins d'effet au ballon. Le gardien était sur la trajectoire. Vous pouvez choisir ou non de contrôler ce dernier.

Le joueur que vous dirigez porte son numéro au-dessus de la tête. La vue du terrain est très serrée et vous ne voyez pas si vous avez un joueur de démarqué.

Faute dans la surface ! Le pénalty va certainement être sifflé. Les cartons rouges sont très rares, mais méfiez-vous...

pUSA94

Choisissez la trajectoire de la passe en déplaçant la ligne de ballons. Le joueur qui reçoit lève le bras.



Choisissez votre équipe parmi les 32 disponibles en fonction de leurs trois caractéristiques (tacle, vitesse et tir).

Non seulement l'arbitre court avec vous sur le terrain, mais en plus, à chaque fois qu'il siffle, vous voyez une image qui indique ce qui se passe : corner, changement de joueur, fin du temps réglementaire, touche, faute, carton jaune ou rouge, sortie de but...

■ MASTER SYSTEM ■

WorldCupUSA94

SON

09/20

Sur MS, on entend en plus le bruit du ballon, mais ça reste moyen.

GRAPHISME

Les footballeurs ont une taille correcte, sont bien dessinés et colorés.

16/20

ANIMATION

17/20

Tacles, tirs avec effets, murs... C'est fluide et assez réaliste.

MANIABILITÉ

Dommage que le champ de vision soit si petit. Sinon, c'est agréable.

13 /20

✦ FOOTBALL ✦

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVX DE DIFFICULTÉ : SELON OPTIONS
NOMBRE D'ÉQUIPES : 32
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- Interventions de l'arbitre
- L'animation des footballeurs
- Les nombreuses options
- Ça manque d'ambiance
- Vue trop serrée du terrain

87%

LES DIFFÉRENTS COUPS

Les poings en garde. Protection avec les deux poings. Jab du droit. Jab du gauche. Protection avec poing droit.

Ce soir, vous allez combattre car vous avez besoin d'argent ! Votre fils ne peut pas marcher et vous n'avez pas les moyens de lui payer les soins appropriés. En remportant ces 4 matchs, vous recevrez une très grosse somme mais vous prenez des risques... Un mauvais coup est si vite arrivé... Votre fils a besoin de votre victoire mais que ferait-il s'il vous arrivait quelque chose ? Beaucoup de vos amis vous ont dit que vous n'agissiez pas là en bon père de famille mais ils feraient peut-être la même chose à votre place ? Ne vous posez plus de questions car une chose est certaine, ce n'est pas en restant à ne rien faire que votre fils aura une chance de remarcher un jour et de courir à vos côtés. Courage !...
FRANCIS

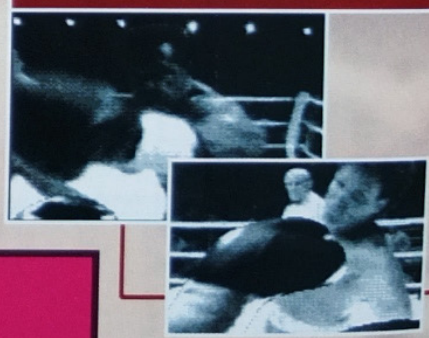
Après les entraînements ou à la fin d'un match, vous pouvez gagner des points qu'il faudra ensuite répartir pour augmenter votre résistance ainsi que la puissance de vos poings droit et gauche.

Voici les quatre boxeurs que vous devrez affronter. Commencez par le moins lourd et le moins fort. Au centre de l'image, vous voyez une animation du boxeur qui vous défie. Chaque match est disputé en 3 rounds de 3 minutes.

PRIZE

Si vous choisissez le mode entraînement, lorsque vous affrontez un boxeur, des flèches apparaissent pour vous indiquer où frapper. Vous pouvez utiliser une manette 3 ou 6 boutons.

EN PLEIN COMBAT...



COMMENTAIRE

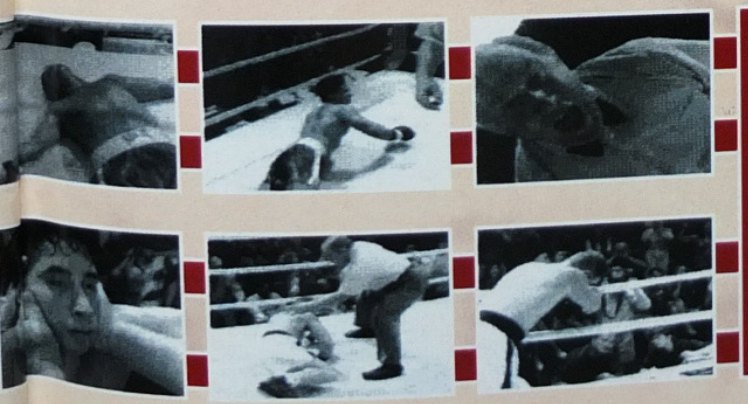
Bien que les séquences animées soient en noir et blanc et que l'écran du jeu ne se résume qu'à quelques centimètres carrés, là n'est pas encore le problème. En revanche, que les dessins soient d'une laideur incroyable, c'est grave ! Le fond de l'écran est moche et l'animation du visage des boxeurs, lorsqu'ils se prennent des coups, est plutôt ridicule. Au niveau sonore, le seul regret est que le public ne réagit pas lorsque l'on atteint l'autre boxeur. Tout cela manque de réalisme ! Parlons de la maniabilité... Les coups sont simples, partent bien mais le problème est autre. Ce qui est frustrant, c'est que le film se déroule devant vos yeux et que vous devez donner le bon coup au bon moment, sinon c'est comme si vous tapiez dans le vide. En plus, vous n'êtes pas libre de vos mouvements, ne pouvant pas vous jeter sur l'adversaire ou esquiver sur le côté. Etc. Un jeu peu intéressant !

LES ANIMATIONS DES COUPS

À chaque fois que vous touchez l'adversaire, vous voyez l'animation du coup légèrement ralentie.

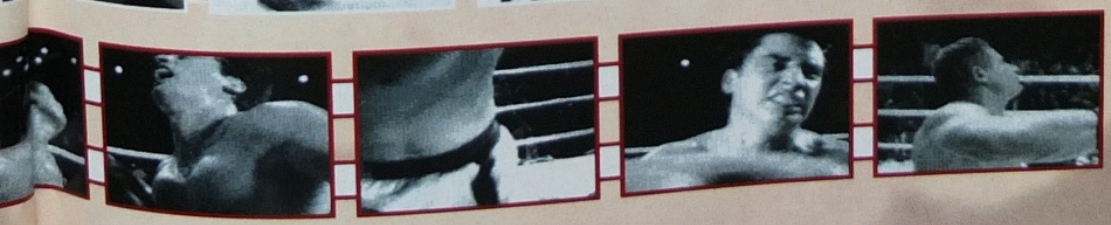
FIGHTER

Voici la vue pendant le match. Au fur et à mesure, vous voyez votre visage et celui de l'adversaire se dégrader sous la violence des coups. Vous pouvez bouger légèrement sur les côtés mais comme c'est un film, vous ne pouvez ni vous rapprocher, ni vous éloigner, ni tourner autour de l'autre boxeur.



LES ANIMATIONS DU K.O.

Super, l'adversaire est sonné ! Il s'accroche aux cordes, tombe comme une mouche, rampe et fait la croix... Parfois, il ne se souvient même plus de son nom ! Mais, vous aussi, pouvez mordre la poussière... L'arbitre vous compte et vous avez la tête qui tourne !



MEGA-CD

SON

12/20

Bien, mais le public ne réagit pas à ce qui se passe sur le ring.

GRAPHISME

Des digits en noir et blanc de qualité.

13/20

ANIMATION

15/20

Un film extra du début à la fin mais des petits défauts impardonnables.

MANIABILITÉ

Il est pratiquement impossible de faire des enchaînements.

08/20

✦ BOXE ✦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 2
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE BOXEURS : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI

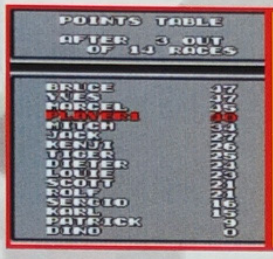
Les animations
L'ambiance
Peu d'initiative
1 seul joueur
Ils parlent en anglais

72%

GP RIDER

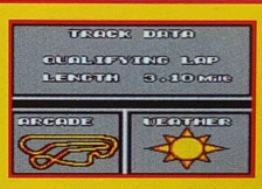
Les gros cubes du Bol d'Or vous ont toujours fait rêver ? Le permis moto vous tente ? GP Rider est là pour vous aider à prendre votre mal en patience. Avec quatre modes de jeu différents, de la course sur circuit à un tour du monde par étapes, en passant par un Grand Prix, prenez-vous pendant quelques instants pour Kevin Schwantz !
BENJI

Mode Compétition. Le joueur choisit le ou les circuits sur lesquels il désire courir, et cumule un nombre de points plus ou moins conséquent en fonction de sa place à l'arrivée après chaque course.



Mode Grand Prix. Cette fois, le joueur est obligé de participer aux 14 circuits proposés dans le jeu. Sa mission : devenir Champion du Monde avec un nombre de points supérieur aux quinze autres concurrents.

Trois superbes motos sont à votre disposition, avec leurs caractéristiques propres comme le degré d'adhérence au sol ou la sécurité relative de l'engin. Avant chaque course, suivant la météo annoncée, il est possible de choisir la moto la mieux adaptée et ce, quel que soit le mode de jeu.



Mode Arcade. Il s'agit simplement d'un entraînement sur le premier des 14 circuits, pour que le ou les joueurs s'habituent au jeu. Après un tour de qualification pour donner la position sur la ligne de départ, la course peut commencer.

COMMENTAIRE

Proche de Super Hang On, GP Rider mérite toute l'attention des fans du genre. Des graphismes variés (fait rare, pour ce type de jeu), le nombre d'options (un mode 2 joueurs appréciable), l'animation fluide et la bonne maniabilité justifient amplement la note de 90%. Que demander de plus, si ce n'est une bande-son plus percutante ?

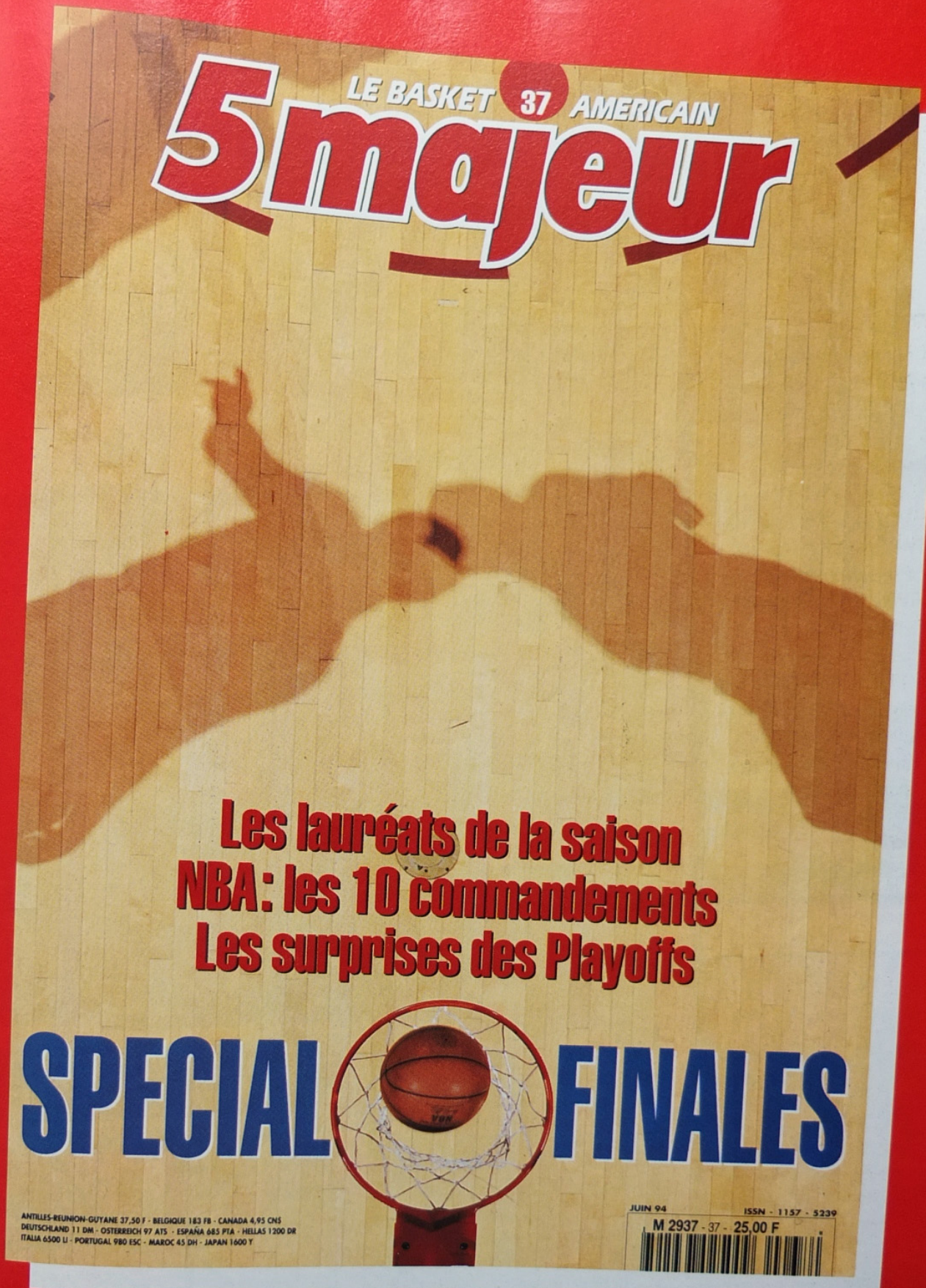
■ GAME GEAR ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4Mb
DIFFICULTÉa : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE MODES DE JEU : 4
NOMBRE DE CIRCUITS : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORD : NON
CONTINUES : OUI

90%



En vente partout

SHADOW OF THE BEAST II

Après une première aventure, où vous incarniez une bête monstrueuse partie à la recherche du sorcier Maletoth, vous revoilà dans un "come back" remarqué sur Mega-CD. Ayant recouvré une apparence humaine, vous vivez paisiblement avec votre sœur cadette. Jusqu'au jour où Zelek, le serviteur de Maletoth, revient et la kidnappe pour un futur sacrifice en hommage au dieu cornu. Parviendrez-vous dans son repère avant que le kris ne fasse jaillir le sang sur l'autel de la souffrance ?

BENJI

Après un bref détour par une caverne bourrée d'orques affamés pour y récupérer un anneau magique, prenez rendez-vous avec le mage du coin. Si vous possédez aussi le parchemin donné par Barloom, ce mage vous échangera ces deux ingrédients contre un sort puissant qui détruira Zelek quand vous le rencontrerez.

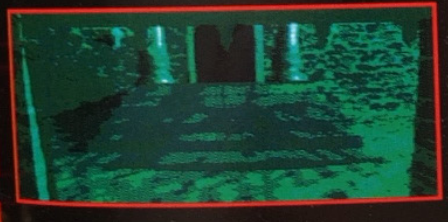
Votre quête démarre dans les landes désolées, parcourues par un vent qui vous siffle furieusement dans les oreilles. Vos objectifs : découvrir où se terre Zelek et le tuer avant qu'il n'attente à la vie de votre sœur. Prenez garde aux monstres, diablotins et autres gnomes qui peuplent ces paysages dévastés, et commencez à vous familiariser aux systèmes de levier, nombreux, auxquels vous serez confronté une bonne partie du jeu. Un exemple : vous vous trouvez sur un petit pont en bois face à deux "switches" (tout est en anglais, préparez-vous !). Celui du bas fait se dérober le pont sous vos pieds et

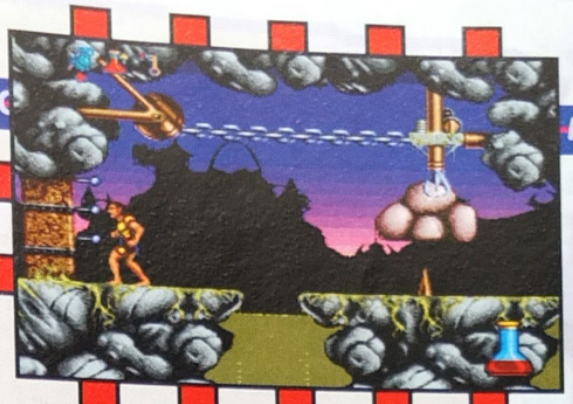
COMMENTAIRE

La version CD de ce jeu, sorti il y a plus d'un an sur Megadrive, ne diffère qu'en deux points par rapport à la version cartouche. À commencer par le scénario qui a été légèrement modifié. Ainsi, ceux qui pensaient se servir du dossier-solution réalisé dans le Mega Force numéro 15 risquent de tomber sur des obstacles et surtout des énigmes inattendues. Ensuite, le jeu bénéficie des atouts habituels du CD, à savoir une bande-son de qualité et des séquences en images digits, fort bien réalisées, lors du passage d'un monde à un autre. Ces courtes séquences contrastent d'ailleurs étonnamment avec les graphismes du jeu, identiques à la version MD. En fait, je serais tombé sous le charme de Shadow of the Beat II CD si la maniabilité du personnage n'avait pas été aussi inadaptée, pourrie, médiocre, énervante... Cela renforce la difficulté déjà grande de cette aventure passionnante et finit par lasser à la longue. Dommage.

Vous devrez résoudre plusieurs énigmes au cours de votre route. L'une d'elles consiste à pousser un petit bloc de pierre sur un tremplin, bloc provenant d'un gros rocher préalablement éclaté sur un pieu. Puis il s'agira de sauter sur le tremplin pour projeter la pierre dans les airs, qui fera descendre un ascenceur. Il vous mènera à une sorte de dragon qui, une fois vaincu, laissera s'échapper l'un des servants de Barloom. Ce dernier vous remettra une amulette, un passe-droit pour aller voir son maître.

Dans l'antre de Barloom, le dragon. Avec l'amulette en poche, vous pouvez désormais rendre visite à Barloom, caché dans un temple bien gardé. Admirez au passage les séquences en images digitalisées fort bien réalisées ! En échange de l'amulette, Barloom vous donnera un parchemin utile pour la suite de l'aventure.





MEGA-CD

SON

16/20

Voix digits à l'accent "scottish" et musiques de fond adaptées

GRAPHISME

Version Megadrive avec de belles séquences en images digits

12/20

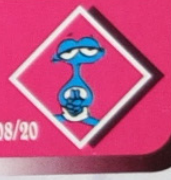
ANIMATION

11/20

Personnage en mouvement ressemblant à un marathonien épuisé

MANIABILITÉ

Un homme des cavernes qui réagit beaucoup trop lentement



08/20

AVENTURE REFLEXION

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE D'ÉNIGMES : UNE DIZAINE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 1 à 5

- \+ Une grande aventure
- \+ Superbes musiques de fond
- \- De bonnes énigmes
- \- Difficulté mal dosée
- \- Maniabilité à ch...

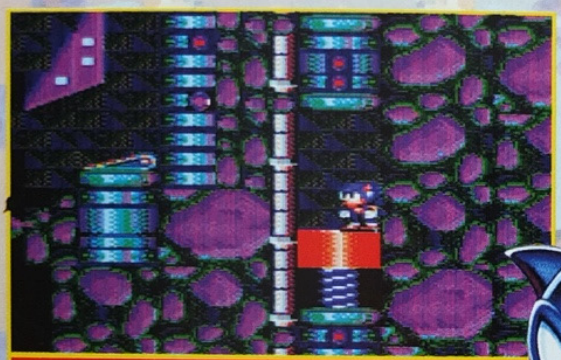
76%

SONIC THE HEDGEHOG spinball

Robotnik fait encore des siennes sur la portable de Sega ! Le plan d'aujourd'hui : griller les petits amis de Sonic avec la lave d'un volcan qu'il tente de mettre en éruption. Le hérisson bleu aidé de son fidèle ami Tails sera-t-il une fois encore à la hauteur ? Transformé en boule de flipper et balancé dans l'antre du monstre, réussira-t-il à le contrer ?
BENJI

Comme vous pouvez le constater, Robotnik surveille constamment votre progression au sein de son flipper géant. Avant d'arriver au sommet du volcan, vous devrez parcourir cinq niveaux bourrés d'anneaux, d'émeraudes et d'ennemis en tout genre, se terminant chaque fois par un Boss ayant une vague ressemblance avec le Docteur machiavélique.

Avant de récupérer une émeraude, vous devez toucher les cibles éparpillées un peu partout dans le niveau. Ces cibles ouvrent des portes ou font apparaître des chemins permettant de poursuivre le jeu. Attention, car il est nécessaire de rebondir sur plusieurs de ces mires avant d'empocher une émeraude. Plusieurs émeraudes sont utiles avant d'accéder au Boss, aussi, soyez persévérant !



Même si Sonic incarne la boule de ce flipper d'un genre particulier, vous pouvez malgré tout influer sur ses sauts et le diriger vers les bumpers ou les ressorts du jeu pour atteindre des endroits encore non visités... jusqu'aux émeraudes tant convoitées.

■ GAME GEAR ■

✦ FLIPPER ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : NON

49%

COMMENTAIRE

Avec un tel jeu entre les mains, on peut légitimement se demander si les programmeurs pensent le lancer sur le marché. Maître Sega aurait-il embauché de mauvais disciples, incapables de le conseiller en termes de jeu vidéo ? Je vous laisse une nouvelle fois seuls juges avec ce Sonic Spinball sur Game Gear, que seuls les vrais "photosensibles" apprécieront...

NOUVEAU !

LA PLUS GROSSE MINE DE CODES

ACTION REPLAY

GAME GENIE

36 707 706

LA BANQUE D'ASTUCES LA PLUS RICHE POUR

MEGADRIVE

MEGA-CD

36 707 706

NOUVEAU : LES CODES ACTION REPLAY ET GAME GENIE

Compose le 36 707 706 sur ton téléphone et découvre des astuces inédites pour les meilleurs jeux, des vies infinies, des crédits illimités, des écrans cachés, des bonus supplémentaires... Choisis ton niveau de départ, combats avec de nouveaux personnages, collectionne les armes sans t'occuper des munitions, recopie le password du dernier niveau. 200 nouvelles combines chaque semaine sur la ligne 100% astuces.

Edité par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

Ce drôle de personnage est la mascotte de la Coupe du Monde.

Après avoir choisi l'une des 8 langues proposées, vous arrivez à ces écrans. Choisissez vous-même les équipes de chaque poule, parmi les 32 disponibles. Participez à la Coupe du Monde, reprenez une ancienne partie, ou faites des matchs amicaux. Si vous possédez le quadrupleur Sega, vous disposerez de nombreuses combinaisons de jeu.

WorldC

Bonjour à toutes et à tous, je suis la biscotte de la Coupe du Monde de Football 1994. Je préfère dire biscotte, car c'est plus croustillant que mascotte qui ressemble d'ailleurs un peu trop à plastoc ! Schmürz a bien voulu me laisser vous écrire, alors j'en profite pour vous présenter en personne le jeu officiel de la Coupe du Monde. Ça vous fait plaisir ? L'événement est si important, qu'un jeu a été spécialement conçu pour vous ! Vous allez vous amuser comme des fous, et peut-être découvrir des sensations nouvelles ? Maintenant, fermez les yeux et imaginez-vous sur le terrain, la balle au pied, dribblant les meilleurs joueurs du monde... Génial, alors rendez-vous le 17 juin pour les deux premiers matchs, Allemagne contre Bolivie et Espagne contre Corée du Sud...
FRANCIS

COMMENTAIRE

Comparons World Cup USA 94 avec FIFA et SENSIBLE. Au niveau sonore, ce n'est pas encore le pied ! Mieux que SENSIBLE, il n'égale pas FIFA et c'est vraiment dommage. Les graphismes ressemblent plus à ceux de FIFA mais en plus petits. C'est apparemment le meilleur compromis et cela rend très bien. Quant à l'animation, malgré la petite taille des joueurs, on voit bien leurs mouvements. C'est fluide et rapide. Mais on aurait aimé, pour la Coupe du Monde, découvrir des animations sensationnelles, avec des digits de joueurs par exemple ! Alors disons que c'est bien tout de même, mieux que SENSIBLE et presque identique à FIFA. C'est grâce à sa maniabilité que World Cup USA 94 dépasse ses deux concurrents. Encore mieux que SENSIBLE, World Cup USA 94 éclate franchement FIFA ! On a l'impression de vraiment jouer au foot mais pour vous expliquer, c'est trop difficile, faut y jouer pour la ressentir !

En appuyant sur "Start" pendant le match, vous pouvez procéder à des changements de joueurs, revoir le ralenti de la dernière action, changer de formation, choisir le type de scanner, le supprimer ou quitter le match.

WorldCupUSA94

Official Licensed Product

Cet emblème signifie que vous vous trouvez devant le jeu officiel de la Coupe du Monde de Football 94 !

L'arbitre ne plaisante pas et sort facilement le carton jaune, ou même le carton rouge. Le terrain se vide alors peu à peu, entre les expulsés et les blessés !...

En cas de penalty, la vue du terrain change. Attendez que la flèche située au-dessus des cages soit à l'endroit voulu pour décocher votre tir. Suivant la pression que vous mettez sur le bouton, la balle sera plus ou moins haute. C'est super de faire un poteau rentrant !

upUSA94

Contrôlez votre gardien ou laissez l'ordinateur le faire pour vous... Définissez l'écart entre la balle et vous, pendant vos déplacements (trois choix). Choisissez, ou non, de pouvoir bloquer la balle sous votre pied avant de faire une passe. Avec ces options, rien de plus facile que de corser ou non le jeu, suivant votre niveau.

Cet écran va vous permettre de créer vos propres formations et de les sauvegarder dans la cartouche. Définissez la place de chaque joueur suivant la position du ballon sur le terrain.

Définissez vous-même les couleurs de vos maillots, shorts et chaussettes. Une option très "fun", qui permet aussi de bien différencier les joueurs sur le terrain.

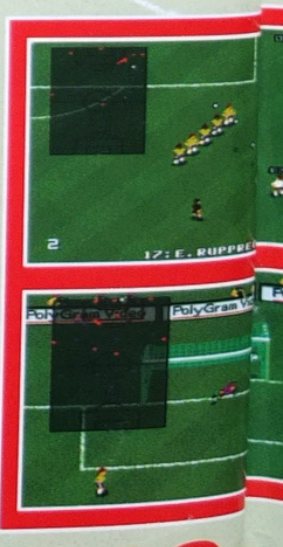
Chaque équipe est constituée de 22 joueurs. Sélectionnez les 11 meilleurs ainsi que 5 remplaçants en fonction de leurs performances (rapidité, tacle et tir). Choisissez aussi leur formation sur le terrain.

LE STADE

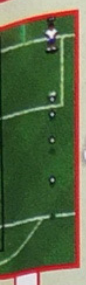
Tous les matchs vont se dérouler sur cette unique pelouse. Vous pouvez actuellement y voir plus de 22 joueurs, mais ce n'est qu'un montage de notre crû. Remarquez que l'arbitre et les juges de touche suivent chaque action de très près. À la mi-temps, les équipes changent de camp. À chaque coup de sifflet, une petite image apparaît pour illustrer la décision de l'arbitre (hors-jeu, faute, sortie de but...). Tacles, dribbles, tirs en tout genre, têtes... les actions sont dignes d'une Coupe du Monde.

Ce rectangle représente la vue maximale que vous avez du terrain.

Voici les trois formes de scanner.



L'arbitre vient de vous accorder un hors-jeu. Dégagez votre camp ou donnez la balle au joueur qui lève les bras. Le score de chaque équipe est indiqué en bas de l'écran. Au centre, vous avez le nom du joueur en possession de la balle. En haut à droite, vous voyez le chronomètre. Vous dirigez toujours le personnage qui porte son numéro au-dessus de la tête.



LES OPTIONS

Vitesse des joueurs (lente, moyenne et rapide), durée des matchs (6, 10, 20, 90 minutes), règle du hors-jeu, ralenti, scanner, musiques, vent... En plus, vous pouvez changer la résolution de l'écran et obtenir ainsi des graphismes plus beaux mais un peu plus petits.

Déplacez la ligne de petits points blancs pour choisir la direction de votre tir. Vous avez alors le choix : passer la balle à un joueur précis (vous pouvez le choisir à l'aide d'un curseur et le joueur se mettra alors à lever les bras), ou l'envoyer dans la direction donnée avec l'effet désiré.

Si vous donnez un bon effet à la balle, vous pouvez marquer d'assez loin et en pleine lucarne ! Pour les coups de pied arrêtés, c'est beaucoup plus difficile à cause du mur mais pas impossible. Une balle bien lobée, avec beaucoup d'effet, surprendra toute la défense... et rien ne vous empêche de faire une passe ou un centre...

MEGADRIVE

WorldCupUSA94

SON

13/20

Lorsqu'on connaît l'ambiance de FIFA Soccer, on reste déçu !

GRAPHISME

Les joueurs ont tout juste la bonne taille. C'est net et soigné.

16/20

ANIMATION

14/20

Rien d'extraordinaire, mais c'est tout à fait correct et fluide.

MANIABILITÉ

C'est son grand atout ! Un jeu qui s'adapte au niveau de chacun.

19/20

FOOTBALL

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 12 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : selon Options
NOMBRE D'ÉQUIPES : 32
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ Plein d'options géniales
- \+ Un "scanner" bien pratique
- \+ Le ralenti
- \+ La vue du terrain
- \- Ça manque beaucoup d'ambiance

90%

upUSA94

en détresse... les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

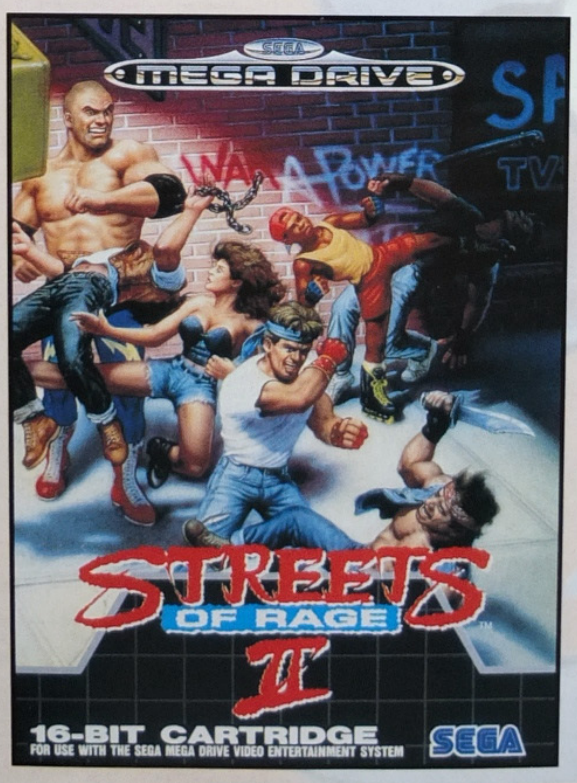
STREETS OF RAGE 2

★ MEGADRIVE ★

Dans le "Sound Test", à quoi correspond la musique n°9 ? Si c'est un niveau caché ou une fin, dites-moi comment y parvenir. Merci !
Laurent, Le Dragon des Jeux (13).

Cher Games' Dragon, si tu as l'oreille, il y a trois musiques différentes n'apparaissant pas dans le jeu : les musiques n°1, 4 et... 9 ! Ce sont tout simplement des musiques composées par Yuzo KOSHIRO, rajoutées pour l'unique, simple et bonne raison du plaisir des oreilles ! Je le sais car je m'étais déjà posé la même question et je me suis renseigné !...

Axel, Le Streets of Rage-Maniac.



MICKEY MOUSE 2

★ MASTER SYSTEM ★

À l'étape du palace en ruines, au moment où l'écran défile de gauche à droite, je suis toujours bloqué. Je comprends le mécanisme, mais avant d'arriver à la porte, je dois laisser la clé sur un bouton. Que faire ? Répondez-moi !
Pascal CARCENAC.

Pascal, je suppose que tu veux parler du château en ruines. Tu dois porter la clé et te mettre sur un bouton pour faire défiler l'écran de gauche à droite, et courir jusqu'au bouton suivant (toujours en portant la clé). Quand tu arrives au bouton où il y a deux blocs qui gênent, pose la clé sur le bouton, enlève vite les deux blocs qui gênent et reprends la clé pour poursuivre ton chemin jusqu'à la porte de gauche.

Alain CITERNE (63).

MORTAL KOMBAT

★ MEGADRIVE ★

Les codes Game Génie concernant l'installation du sang modifient les Fatality de Scorpion et de Kano. Quelqu'un les connaîtrait-il ?
Christophe IGLESIAS (76).

Je ne suis pas sûr de ce que j'avance, mais je pense que c'est la réponse à ta question. Le code Game Génie concernant l'installation du sang et modifiant les fatalités devrait être : ABNT-CABN. Good luck !

Axel.

T2
THE ARCADE GAME
★ MEGADRIVE ★

On m'a dit qu'il y avait un code pour choisir son niveau, est-ce vrai ? Si oui, pouvez-vous me le donner ?

Tommy BRUN (33).

Pour changer de niveau à tout moment, il faut faire : Haut, Bas, Gauche, Droite à la page de présentation. Tu devrais entendre un message vocal t'indiquant que tu as réussi. Commence le jeu, et pour sauter le niveau en cours, appuie sur A, B, C et Start simultanément. Bonne chance !

SONIC 3
★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir comment faire pour avoir Super-Sonic et pour choisir son niveau dans Sonic 3 et pas dans Sonic 2...

Tommy BRUN (33).

Pour se transformer, il faut avoir les sept émeraudes. Il faut finir le jeu, recommencer puis prendre le gros anneau à chaque fois et toujours faire la phase spéciale pour avoir les sept émeraudes. À ma connaissance, il n'existe aucun code pour choisir son niveau.

Un lecteur anonyme.

N.D.LR. Mon cher Tommy, tu as beaucoup de chance car ce Select Stage que tout le monde cherchait t'est donné dans notre rubrique des "Secrets de Mega Force" de ce numéro... Merci, Mega Force !

STREETS OF RAGE
★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir s'il y a un code pour arriver à n'importe quel niveau dans Streets of Rage ? Merci d'avance.

Grégory.

Pour avoir le Select Round, mets-toi sur Options, prends le deuxième pad, appuie sur A, B, C et Gauche, et en même temps, appuie sur le bouton Start du premier pad. Je sais c'est assez difficile à faire, mais on y arrive !!!

Grégory HOEPFFNER (91).

ACCROPAD

NOUVEAU : 3615 ALLGAMES*ACCROPAD

Incroyable !

MEGA CD 2 + ROAD AVENGER : 1299 F

JAGUAR US : 2500 F

Jeux JAGUAR dispos

SEGA

MEGADRIVE + 1ALADDIN : 995F
MEGADRIVE + SF II' : 1190 F

MEGADRIVE
Dragon Ball Z 2 : 549 f.
Virtua Racing + adapt. : 690F (sans ad. 650 F)
Fifa Soccer : 399 F
Landstalker : 399 F
Sonic 3 : 499 F
NBA Jam : 459 F
NHLPA 94 : 399 F
NBA Showdown : 459 F
Castlevania : 399 F
PGA Eurotour : 399 F
PSG Champion : 399F
Sub-Terrania : 399 F
La Panthère Rose : 399 F
Mutant League Hockey : 399 F
John Madden 94 : 399 F

GAME GEAR
Aladdin : 279 F

NINTENDO

SUPER FAMICOM
Astro Go Go ! : 390 F
Dragon Ball Z 2 : 590 F.
Ranma 1/2 4 : 590 F
Bastard : 549 F
Twin Bee Rainbow : 549 F
R-Type 3 : 549 F
Ardy Light Foot : 549 F
Alcahest : 399 F
Super Metroid : 490 F
Art of Fighting : 359 F

SUPER NES
Fatal Fury 2 : 590 F
PSG Champion : 469 F
Chopliffter 3 : 450 F
Claymates : 459 F
Mickey 2 : 450 F
TMNT Tournament Fighters : 519 F
Megaman X : 459F

SUPER NINTENDO
Equinox : 419 F
Young Merlin : 499 F
Skyblazer : 379 F
Jurassic Park : 439 F
F1 Pole Position : 350 F
Daffy Duck : 459 F
Air Diver : 459 F
Zool : 459 F
NHL 94 : 429 F
NBA Jam : 479 F
Clayfighter : 499 F
Rock 'n Roll Racing : 449 F
Virtual Soccer : 479 F
Flashback : 419 F

GAME BOY
Astérix : 259 F
Prophecy : 269 F
Humans : 269 F
Les Schtroumpfs : 269 F
Mortal Kombat : 159 F

ACCESSOIRES

AD 29 Turbo : 159 F
Manette Fighter 2 : 159 F
Capcom Power stick : 399 F
Joystick Super Advantage : 379 F
ASCII PAD SEGA : 199 F
Adaptator CDX PRO 2 : 399 F
- 15 % sur les accessoires pour l'achat d'un jeu (sauf promos)

Gadgetterie

Posters DBZ à partir de 40 F
Figurines DBZ : 30 F
Puzzles DBZ 500 pièces : 152 F
Ramicards DBZ : 8 F
Cartes : 5 F

INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA

Jeux PC à partir de 49 F
Jeux CD-Rom à partir de 159 F
Nombreux accessoires
Cartes Sonores

BON DE COMMANDE

NOM : _____ PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CODE POSTAL : _____
TITRES : _____ PRIX : _____
1) _____
2) _____
FRAIS DE PORT ET EMBALLAGE +30 F
TOTAL : ☐
règlement par chèque ou mandat lettre uniquement

156, avenue Gabriel Péri,
91700 Sainte-Geneviève-des-Bois.
Tél : 69 51 13 43. Fax : 69 51 13 71

en détresse...

SONIC 2
★ MASTER SYSTEM ★

Je voudrais connaître le code qui permet à Sonic de se transformer en Sonic d'or ? Merci.

Mario DUPUY (36).

Ce code n'existe pas sur Master System... Désolé !

Thomas DE ZERTUCKA (94).

WONDERBOY IN MONSTER WORLD
★ MEGADRIVE ★

Je désirerais savoir à quoi sert la petite fée Priscillia, comment accède-t-on au coffre et comment ouvrir les portes ? Faut-il une clé ou l'ocarina et comment en jouer ?

Un inconnu (27).

Pour commencer, la petite fée Priscillia t'aide à combattre les champignons et te donne parfois des cœurs.
Pour avoir le coffre dont tu parles, il te faut le trident que tu auras en tuant le deuxième Boss. Ce qui te permettra d'aller sous l'eau et de prendre le coffre à la surface.
Pour ouvrir les portes, va voir Sonia qui se trouve dans la première chaumière à droite des deux statues. Une fois que tu lui as parlé, regarde en dessous de la première porte fermée, tu y trouveras l'Ocarina.
Pour en jouer, il faut que tu te places sur les notes (maintenir A et appuie sur la gauche). Shion parlera et à la fin du mot ocarina, joue les mélodies suivantes :

- 1ère Porte : ABABABCB
- 2ème Porte : ABCBCAB
- 3ème Porte : ACCABAB

Ainsi tu accèderas au premier Boss, bonne chance !

Sébastien CALAS (50).

QUACKSHOT
★ MEGADRIVE ★

Comment faire pour passer le niveau Transylvanie ? Y-a-t-il un moyen de devenir invincible ? Au revoir et à bientôt.

William ESCUDIE (29).

Voici des codes Action Replay pour répondre en partie à la question de William :

FF8F990003 : Pour avoir des vies infinies

FF8F970005 : Pour avoir des cœurs infinis.

CD (80).

JURASSIC PARK
★ MEGADRIVE ★

Pouvez-vous me donner les codes avec le Raptor des niveaux 4 et 5 ? J'aimerais aussi avoir les codes avec Grant des niveaux 5 à 7... Merci !

Jean-Marc AMBROSINO (97).

Voici les codes des niveaux avec le Raptor :

	Easy	Normal	Hard
1 :	G21G0014	G21G0025	G21G0036
2 :	121G0016	121G0027	121G0038
3 :	K21G0018	K21G0029	K21G003A
4 :	M21G001A	M21G002B	M21G003C
5 :	021G001C	021G002D	021G003E

Pour les codes avec Grant, procure-toi le Mega Force numéro 24 du mois de Janvier.

Cédric MENARD (17)

les questions...

★ GAME GEAR ★

N°29001 – KRUSTY'S FUN HOUSE

Je n'arrive pas à battre la zone 2. Est-ce que vous pouvez me donner le code de la zone 3 ? Merci d'avance.

Romain TRICARD (06).

N°29002 – MORTAL KOMBAT

1) Y-a-t-il un code pour prendre Shang Tsung le vieillard ou Goro ?
2) Pourrait-on me donner les codes pour les coups spéciaux ?
3) Je n'arrive pas, malgré la notice, à trouver le mode démonstration (entraînement). Comment faire ? Merci d'avance.

Un anonyme.

N°29003 – SONIC

Salut, j'aimerais savoir comment avoir l'émeraude dans le monde de Scrap Brain ? Merci.

Matthieu DESSON.

N°29004 – SONIC 2

Salut, j'aimerais connaître les codes pour arriver à la fin de ce fabuleux jeu ? Merci.

Matthieu DESSON.

N°29005 – STREETS OF RAGE 2

Y-a-t-il un code pour avoir le Select Round ? Est-ce qu'il y a un code pour jouer avec d'autres personnages ? Au moment où l'on joue, y-a-t-il un code pour n'entendre que les bruitages ? Car quand on laisse le jeu jouer, il n'y a que les bruitages. Merci beaucoup !

Fabrice SKOCZILAS (21).

N°29006 – T2 : THE ARCADE GAME

J'aimerais savoir le code pour choisir son niveau ? Très, très grand merci pour la réponse.

Mathias CUSIMANO (Belgique).

N°29007 – WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP

Où trouver l'épée magique ? Comment arriver au dernier dragon ? Merci d'avance.

Tonton, le perplexe.

★ MASTER SYSTEM ★

N°29008 – SPIDERMAN

Comment faire pour passer le quatrième stage ? Car je me fais toujours tuer par les éclairs. Y-a-til des codes ? SVP, aidez-moi !

Nicolas GEOFFROY (90).

★ MEGADRIVE ★

N°29009 – ANOTHER WORLD

Je n'arrive pas à tuer l'alien avec une boule verte au-dessus de lui. Comment faut-il faire ? Merci d'avance.

Alexandre MONIER.

N°29010 – ASTÉRIX

J'aimerais savoir les codes de ce jeu, car je n'arrive pas à battre le Romain du troisième niveau. Merci d'avance.

Jennifer DI CARLO (93).

N°29011 – BOB

Bob est un super jeu mais j'ai besoin des passwords après celui-ci : 481376, car je suis coincé. Vite, sinon il ne retrouvera jamais son vaisseau spatial et il se fera disputer ! Merci d'avance.

Aurélien VIRET (54).

N°29012 – FANTASTIC DIZZY

Pourriez-vous m'indiquer quelques codes ou astuces ? Que faire de la clé à tête de mort, du seau rempli d'eau, du parapluie, du sac de sel, de la botte de paille et du trèfle d'or ? Comment réveiller Dozy ? Merci beaucoup.

Alain GUILLEMETTE (64).

N°29013 – GYNOUG

Existe-t-il des invincibilités (sans Game génie ou Pro Action Replay) sur ce jeu ? Please, merci d'avance. Ou bien existe-t-il un moyen pour voir la fin de ce jeu ? Merci.

Axel.

N°29014 – LANDSTALKER

Dans la ville de Mercator, je suis coincé ! Je suis pourtant les indications du Mega Force n°27, mais ça ne marche pas. Et chez la veille femme (pour ranger les jarres), je l'aide mais elle ne me dit rien en ce qui concerne la diseuse de bonne aventure. Je vous en supplie, aidez-moi vite, sinon je casse tout !

Nicolas CHARBONNEL (15).

N°29015 – MEGALOMANIA

Nous avons des problèmes sur ce jeu. Quels sont tous les codes de password sur toutes les personnes ? Existe-t-il un code pour avoir un nombre d'hommes infini ? Existe-t-il un code pour avoir déjà toutes les armes dès la première île ? Pourriez-vous avoir tous les codes et astuces ?

N°29016 – MORTAL KOMBAT

Je voudrais savoir comment prendre, si on le peut, Reptile ? Merci d'avance.

N°29017 – NBA JAM

Existe-t-il un code pour pouvoir avoir les grosses têtes ou pour prendre Jordan ou pour faire des concours de smashes ? Merci.

Olivier DEPENNE (92).

N°29018 – POPULOUS 2

Il y a huit monstres dans le jeu qui apparaissent parfois. Pour quelles raisons apparaissent-ils et comment fait-on pour les faire apparaître ? Merci !

Magali CLAUDE (54).

N°29019 – PUGGSY

Vous serait-il possible de me faire parvenir les codes de l'avant-dernier Boss et aussi pour le dernier Boss ? En vous remerciant à l'avance.

Patrick VIAUD (28).

N°29020 – SHINING FORCE

Comment faire pour que le vieux, qui nous répond toujours "hum, hum!" (dans le même village que Zylo) se joigne à nous ? Et Aleff, vaut-elle le coup ?

Ken.

N°29021 – SONIC 2

À quoi correspond ma musique n°10 dans le Sound Test ? Vite, je panique !!!

Sébastien LORIOT (89).

N°29022 – SONIC 3

Dans le niveau 4 (nuit de carnaval), dans la 7ème partie, je ne sais pas comment faire là où il y a le tambour et le petit mur qui vous bouche le passage pour repartir. Aidez-moi, s'il vous plaît, vite, vite, je craque. Merci.

Nicolas CHARBONNEL (15).

N°29023 – SPEEDBALL 2

Je voudrais savoir s'il existe un code pour avoir les crédits infinis, ou pour avoir dès le début les meilleurs joueurs ? Merci d'avance.

Thomas DE ZERTUCKA (94).

N°29024 – STREET FIGHTER 2' CHAMPION EDITION

J'ai remarqué que Ryu ou Ken pouvaient parfois lancer des "fireballs" rouges. Comment les réaliser ?

Morgan DURAND (34).

N°29025 – STREETS OF RAGE

J'aimerais savoir comment arriver au Select Round, bien que ce soit en compil' (MegaGames 2). Merci.

Aymeric PEZE (75).

N°29026 – SUPER THUNDER BLADE

Existe-t-il des invincibilités (sans Game Génie ou Action Replay) sur ce jeu ? Please, merci d'avance. Ou bien existe-t-il un moyen de voir la fin ? Merci.

Axel.

N°29027 – TERMINATOR

Y-a-t-il un code pour avoir l'énergie infinie ou un Select Round ? Comment faire pour battre le Terminator du tableau n°1 ? Merci d'avance.

Bermamor.

N°29028 – TERMINATOR 2 THE JUDGEMENT DAY

Je n'arrive pas à aller vers les derniers niveaux et je voudrais savoir s'il n'y a pas des astuces pour passer les niveaux ? Merci.

Bertrand LUCAS (50).

N°29029 – THE DUEL TEST DRIVE 2

J'arrive à la fin d'un parcours et je me fais arrêter par un flic même si je ne me fais pas arrêter pendant le jeu.... ?

Nicolas.

N°29030 – THE REVENGE OF SHINOBI

Je voudrais savoir comment il faut faire pour accéder à un Select Round et comment avoir la magie infinie ? Merci.

Renaud LAVOISIER (97).

N°29031 – TINY TOON

Je n'arrive pas à passer le niveau 32. Pouvez-vous me dire quelle porte faut-il prendre et où se trouve-t-elle car je prends les portes les unes après les autres. Mais à chaque fois, je reviens au début. S'il vous plaît, aidez-moi ou je vais tout casser !

Jonathan, le désespéré.

★ MEGA-CD ★

N°29032 – FINAL FIGHT

Je n'arrive pas à tuer le dernier Boss du jeu. Y-a-til un Select Round ou des vies infinies ? Merci d'avance.

Franck.

les secrets ...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeu, etc. Vous trouverez également dans cette rubrique, repérés grâce à leurs logos respectifs, des codes "Action Replay" et "Game Genie". Kézako ? Ce sont deux petits accessoires en vente partout, à enficher entre la console et la cartouche de jeu, qui permettent de rentrer des codes spécifiques, vous donnant des vies, armes, munitions, ..., infinies ou, inversement, corsant les difficultés... Mais il se trouve que vous aussi, vous êtes très forts, et vous pouvez gagner l'un de nos nombreux cadeaux (posters, porte-clefs, pin's, casquettes, accessoires...) en nous envoyant les astuces que vous avez découvertes vous-même (ce qui signifie clairement qu'elles n'ont pas été "pompées" quelque part !). Pour chaque astuce individuelle, prenez une feuille de papier, inscrivez-la dessus, en mentionnant clairement le titre du jeu, la console utilisée, et bien sûr, vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout à l'adresse suivante :

LOGAN, LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103 Boulevard MacDonald, 75019 PARIS.

MORTAL KOMBAT

GAME GEAR

PRO ACTION REPLAY

Énergie infinie : 00C4 8848
Continues infinis : 00C4 0B07
Temps illimité : 00C4 3B09

SPACE HARRIER

MASTER SYSTEM

• Pour les vies infinies, entrez onze 'X' au moment où le Game Over apparaît (lorsque l'on vous demande votre nom).
• Si vous réussissez à vous classer dans les sept premiers, à l'aide de la manette, écrivez à l'invisible : "SOUND" pour écouter les musiques, "THREE" pour enlever la 3D ou "LEVEL" pour pouvoir choisir son niveau de départ.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

MEGADRIVE

• Sauter un stage : À l'écran-titre, faire Haut et Gauche 10 fois : un son va retentir. Commencer à jouer et mettre le jeu en pause puis presser C, B, B, A et B pour sauter un niveau.

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH

MEGADRIVE

• Tous les agents sauvés, les mines fromages détruites, et 6 vies : Crane bleu, Lune rouge, Lune rouge, OVNI rouge, Roquette verte, Gateau jaune, Etoile rouge, Main bleue, Lune rouge, Bouteille jaune, Livre rouge, Cœur vert, Champignon vert, Chien jaune, Poisson rouge, Champignon bleu, Botte rouge, Poisson rouge, Bonbon bleu, Pioche rouge.

THE TERMINATOR

MEGA-CD

• Menu secret : À l'écran 'Menu', maintenir Droite enfoncé et appuyer sur B, C, B et B. Relâcher Droite et la flèche de sélection d'option changera de forme, indiquant que le tips a bien fonctionné. Faire Start pour accéder au Tableau Secret qui permet d'augmenter son nombre de vies, de bombes...

LEMMINGS

PRO ACTION REPLAY

Réussite à 100% : 00DB 5C64

MASTER SYST

DR ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE

MEGADRIVE

• Quelques codes :
J = Jaune, E = Etoile, G = Gris,
Ve = Vert, Vi = Violet, B = Bleu, R = Rouge

EASY :	NORMAL :	HARD :	HARDEST :
2 : RRRE	2 : EGJJ	2 : VeGJJ	2 : BBVeJ
3 : GViGVe	3 : BGRJ	3 : JGViG	3 : VeJVeG
4 : RGEJ	4 : JBGVe	4 : BVeGB	4 : ViViRE
5 : GBBVi	5 : EVeBJ	5 : RViVeVe	5 : VeRViB
6 : GRGVi	6 : VeViViJ	6 : JJGVe	6 : ViGVeJ
7 : ViJRB	7 : ViBVeE	7 : ViGBB	7 : BViVeE
8 : JVeViE	8 : VeEGJ	8 : GJEJ	8 : GViEJ
9 : JViEB	9 : BViEE	9 : ViBBVe	9 : ViVeEG
10 : RJGE	10 : ERJG	10 : GVeRJ	10 : VeBJE
11 : VeViBG	11 : GRRB	11 : BJJE	11 : VeViER
12 : REEJ	12 : VeVeGJ	12 : VeGGB	12 : RVeEB
13 : JEBB	13 : ViJEG	13 : EGViE	13 : RRGJ

Jacques MICHAU a gagné le porte-clefs Sonic !

STELLAR-FIRE

MEGA-CD

• Stage Select :
À l'écran 'Menu', se placer sur le mot "Normal". Appuyer sur A pour faire défiler les différents niveaux de difficulté et maintenir A enfoncé quand on retourne sur le mot "Normal" et appuyer sur C et Start. Garder ces 3 boutons enfoncés (toujours sur le mot "Normal") et faire Haut sur la manette ; un son va retentir, indiquant que vous venez de sauter un niveau. Réappuyer sur Haut pour sauter d'autres niveaux (6 fois Haut permet de commencer au dernier niveau...).

NBA JAM

GAME GEAR

• "Cheat modes" :
À faire à l'écran : "TONIGHT'S MATCH UP". Un seul code fonctionne à la fois et permet d'augmenter les capacités suivantes :

- **Défense :** appuyer 5 fois sur le bouton 1 puis Start.
- **Fire (balle de feu) :** 7 fois sur le bouton 1 et maintenir Haut + bouton 2. Le ballon sera toujours en feu et le turbo restera à fond.
- **Interception :** 17 fois sur le bouton 2 et faire 2 rotations dans le sens des aiguilles d'une montre à affichage digital.
- **Dunks :** n'importe quel bouton 13 fois et 2 rotations dans le sens des aiguilles d'une montre normale. Vous pourrez smasher dès le milieu du terrain.

Corentin CHEVANNE a gagné le pin's "NBA Jam" !

POPULOUS

• Voici quelques code d'accès dans ce jeu divin :

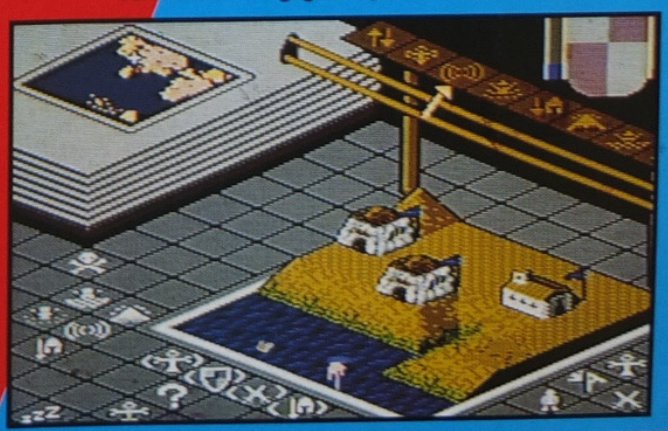
Niveau 3 :	TIMUSLUG	Niveau 150 :	BINQUEME
Niveau 4 :	CALDIEHILL	Niveau 175 :	ALPAPAL
Niveau 5 :	SCOQUEMET	Niveau 199 :	KILLMEHILL
Niveau 8 :	EAOZORD	Niveau 200 :	EOAMPMET
Niveau 11 :	NIMIHILL	Niveau 201 :	BURHIPED
Niveau 13 :	RINGMPED	Niveau 275 :	VERYOXT
Niveau 17 :	IMMUSILL	Niveau 300 :	BILQAZOUT
Niveau 20 :	SHADTED	Niveau 325 :	SCODEING
Niveau 23 :	SADWILLOW	Niveau 350 :	SUZDIEHOLE
Niveau 25 :	QAZITORY	Niveau 357 :	SCOIHOLE
Niveau 28 :	HAMHIPOLD	Niveau 375 :	SADOUTER
Niveau 31 :	DOVUSICK	Niveau 400 :	BADMEILL
Niveau 33 :	HURTLOPLAS	Niveau 425 :	BURIKEPIL
Niveau 35 :	TIMPEOLD	Niveau 450 :	JOSYMAR
Niveau 37 :	SCOWILDOR	Niveau 465 :	IMMOXILL
Niveau 40 :	EOAMELAS	Niveau 475 :	MINCEME
Niveau 41 :	BURMPAL	Niveau 485 :	SODIDOR
Niveau 42 :	MORHIPPIL	Niveau 490 :	MORASPIL
Niveau 45 :	RINGGBPAL	Niveau 492 :	BILYDOR
Niveau 48 :	BADTAL	Niveau 494 :	WEAVUSPERT
Niveau 50 :	HOBOZJOB	Niveau 1999 :	ALPDEEND
Niveau 54 :	BINMEOUT	Niveau 3999 :	SUZLOPDON
Niveau 75 :	NIMLOPILL	Niveau 4999 :	KILLOGOAL
Niveau 100 :	CALEOLD	Niveau 5007 :	ALPINPIL
Niveau 125 :	FUTDINAR	Niveau 5012 :	SHADIKEOUT
Niveau 5019 :	MINEOUT	Niveau 5024 :	SHIPEDON
Niveau 5029 :	SCOMEER	Niveau 5034 :	MORGBHILL
Niveau 5037 :	RINGYING	Niveau 5044 :	SHADDIHM
Niveau 5044 :	SHADDIHM	Niveau 5054 :	SUZIKEICK
Niveau 5061 :	SCDEICK	Niveau 5064 :	EOASODAL

MASTER SYSTEM

MEGADRIV

Dans le livret de ce jeu, il est écrit "ce jeu comporte 5.000 niveaux", ce qui est faux !!! Pour les codes des niveaux 5000 à 5080 : une fois le code tapé, apparaît sur l'écran "searching". Attendre une vingtaine de secondes, puis le tableau d'information de niveau apparaît.

Yann DEFOND a gagné le pistolet "Menacer" !



les secrets...

NHL HOCKEY'94

MEGADRIVE

• **Les équipes les plus fortes sont :** Montréal, Saint Louis, Québec, New York, Los Angeles, Chicago, Detroit, Pittsburgh, Vancouver et Buffalo.

• **Les meilleurs joueurs sont :** Mario Lemieux (Pittsburgh), Marc Messier (New York), Wayne Gretzky (Los Angeles), Pat Lafontaine (Buffalo), Brett Hull (Saint Louis), Steve Yersman (Detroit) et Ray Bourque (Boston).

• **Les meilleurs goals sont :** Patrick Roy (Montréal), Tom Banasso (Pittsburgh), Ed Balfour (Chicago), Curtis Joseph (Saint Louis), Tim Cheveldae (Detroit), Grant Euhr (Buffalo) et Felix Potvin (Toronto).

MEGA-CD

• Pour jouer avec Philippe Bozon, le français qui a joué aux Jeux Olympiques d'Albertville, il suffit d'aller sur l'écran de contrôle puis de choisir "EDIT LINES" et de le sélectionner en le prenant dans l'équipe de Saint Louis.

Guillaume FAURIE a gagné le tee-shirt "Beat the best" !

AERO THE ACRO-BAT

MEGADRIVE

• Code ultime : Pour avoir l'écran qui permet de choisir son niveau, son nombre de vies... à l'écran menu (Start/Options) faire : C, A, Droite, Gauche, C, A, Droite et Gauche. Maintenant, aller dans le 1er niveau et faites Pause puis : Haut, C, Bas, B, Gauche, A, Droite et B. Maintenir A et C en même temps jusqu'à ce que l'écran du "Cheat Mode" apparaisse. Il ne reste plus qu'à ajuster les options à votre convenance.

ZILLION

MASTER SYSTEM

Pressez les touches 1, 2 et Haut sur la manette dès que vous vous êtes fait tuer. Vous pouvez alors continuer là où vous vous étiez arrêté...

ALADDIN

GAME GE

• Voici tous les codes du jeu :

1 / Course dans la ville :	AJGJ
2 / Course sur les toits :	LAEA
3 / Caverne aux trésors :	DMIA
4 / Tapis volant 1 (lave) :	INSI
5 / Palais du Sultan :	NEYA
6 / Tapis volant 2 (Jasmine) :	AALG
7 / Poursuite de Jaffar :	BLTO
8 / Combat contre Jaffar :	UIAN

Yohann NOBIS a gagné le pin's "Flashback" !

PRINCE OF PERSIA

• Tous les codes :

Niveau 2 : MTUEZQ
Niveau 3 : TYZJED
Niveau 4 : AEFRTH
Niveau 5 : HJRWYT
Niveau 6 : 00PE0Y
Niveau 7 : DEFUNN
Niveau 8 : QYZOMS
Niveau 9 : QYZPWR
Niveau 10 : QYZQGR
Niveau 11 : QYZRQQ
Niveau 12 : QYZSAQ
Niveau 13 : QYZTLP
Niveau 14 : QYZUUO
Niveau 15 : QYZVEO
Niveau 16 : QYZWON

MEGADRIVE

TOKI

GAME GENIE

MEGADRIVE

Vies infinies : ATWT-CA88
Continues infinis : BC3T-AA4T
Temps infini : AATT-CA44

MICKEY MOUSE WORLD OF ILLUSION

MEGADRI

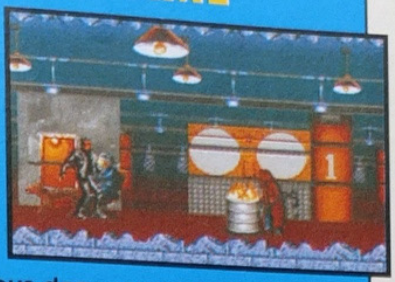
GAME GENIE

Vies infinies : BM2A-AA9L

Énergie infinie : 2 codes : AA6Y + DM2A-AA8N

T2
THE ARCADE GAME

MEGADRIVE



• Pas de surchauffe : Avant tout, dans ce soft, il faut prendre garde à ne pas provoquer une surchauffe de votre arme. Pour parer à cette éventualité, vous devez absolument disposer d'une manette à tir rapide. Placez-vous donc en mode de tir rapide et ainsi lorsque vous ferez feu, l'aiguille indiquant la chaleur ne bougera pas d'un pouce !

DOUBLE SWITCH

MEGA-CD

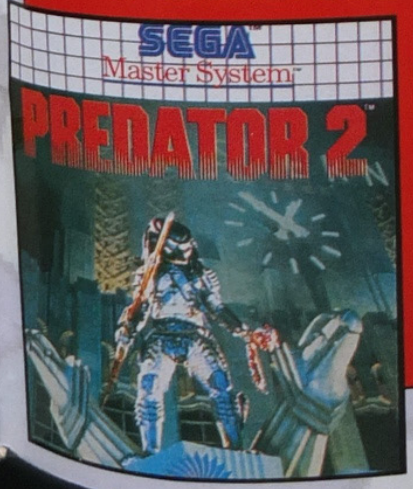
• **Vidéo-clip :**
Digital Pictures, les créateurs de ce jeu (mais aussi de Ground Zero Texas, Night Trap...) sont des acharnés de vidéo-clips. Alors à défaut de produire le dernier I AM, ils ont inséré dans le jeu des images inédites. Pour les voir, il faut déjà atteindre le niveau 3 du jeu (dur, dur, mais surprise dans le prochain numéro...) et perdre (en laissant Eddie capturer les filles, par exemple). Quand le "Game Over" apparaît, faire rapidement LAURA (avec la manette, ça correspond à : Gauche, A, Haut, Droite et A) avant que la séquence ne se termine. Le clip de fin va changer et laisser la place à Lyle...

MICRO MACHINES

MEGADRIVE

• Pour avoir des vies infinies dans le mode "Challenge", faites : B, Bas, C, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite.
• Pour avoir une meilleure tenue de route : A, Haut, B, Bas, C, Gauche, Start et Droite.
• Pour avoir du "Crash Power" supplémentaire (ce qui permet de projeter littéralement l'adversaire), faire : C, Haut, Gauche, Droite, A, B, A et C.

PREDATOR 2



• Codes de niveaux :
Niveau 2 : SPOCGURD
Niveau 3 : ROTADERP
Niveau 4 : SEGATSOH
Niveau 5 : NAGIRRAH
Niveau 6 : LAICIFFO

MASTER SYSTEM

WORLD CLASS LEADERBOARD

GAME GEAR

• **Parcours différents :**
Gardez enfoncées les touches 1, 2 et Start. Puis appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Droite, Gauche, Bas et Haut. Ainsi, vous aurez accès à des parcours plus variés.

MAC DONALD'S TREASURE LAND

PRO ACTION REPLAY

Vies infinies : **FFE05 90001**
Tirs illimités : **FFE14 30001**
Énergie infinie : **FFE05 10001**

MEGADRIVE

JURASSIC PARK

PRO ACTION REPLAY

Énergie infinie : **00C4 0003**
Vies infinies : **00C0 2404**

GAME GEAR

NBA JAM

MEGADRIVE

PRO ACTION REPLAY

Temps Possession : **FF1E8 5000x**
Score Adversaire : **FF1D9 1000x**
Score joueur : **FF1D8 E000x**
Turbo infini Joueur 1 : **FF3AF 30000**
"On Fire" Joueur 1 : **FF3F6 D0001**

CHUCK ROCK

• Voici tous les codes...
Niveau 2 : 7GO9M
Niveau 3 : NN6E3
Niveau 4 : 84AKC

GAME GEAR

Johann CALZOLARI
a gagné 1 ballon "Puggsy" !

GLOBAL GLADIATORS

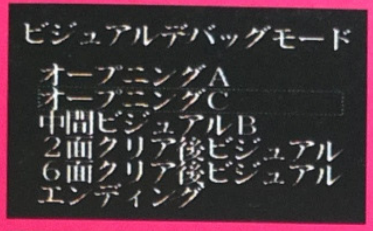
MEGADRIVE

• Vies infinies :
– Lorsque le logo "Virgin" apparaît, appuyez sur A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A et C. Ainsi, vous aurez les vies infinies.
– Et choisissez votre tableau !
Dès que le logo Sega apparaît, faire : C, B, A, C, B, A, C, B, A, C, B, et A...

les secrets ...

BLACK HOLE ASSAULT

MEGA-CD



• Prenez "BIGNET" à la place de votre nom et lorsque vous combattrez, il suffira simplement d'appuyer sur Start de la 2e manette pour que votre adversaire tombe à terre !

• Prenez "AZY" à la place de votre nom et choisissez la mission "BHA". Entrez de nouveau "AZY" comme nom et vous démarrerez une partie de Black Ball Assault.

• Enfin, si vous souhaitez assister et jouer aux séquences cinématographiques du jeu, entrez le nom FOMA.

SONIC 3

MEGADRIVE

• Le voici, nous l'attendions tous, c'est le choix du niveau : Enfin —et après le désenchantement procuré par l'annonce de ce tips dans notre Mega Force de Mars— voici la véritable manip' à effectuer : Après avoir entendu l'annonce du nom Sega, faire très rapidement Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut et Haut quand Sonic se matérialise, un son va alors retentir. À la page de présentation, faire Bas pour dévoiler le "Sound Test", option supplémentaire sous "Competition". Faire Start pour entrer dans ce nouvel écran et ainsi choisir son niveau, sous-niveau, niveau bonus, Sound Test et même revoir des images de Sonic 2 ! Voilà, cette fois, c'est "Allgood"...

ZOMBIES

• Passwords :
Voilà des mots de passe bien puissants ! Suivez le guide...

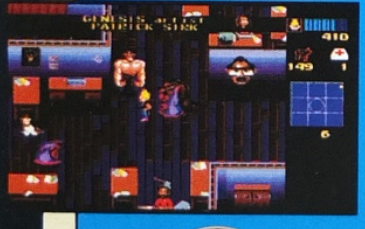


TABLEAU 5 : TYZR
TABLEAU 9 : CBRK
TABLEAU 13 : LCFJ
TABLEAU 17 : BMLK
TABLEAU 21 : VQBB
TABLEAU 25 : QLNK
TABLEAU 29 : QNKR
TABLEAU 33 : SDHM
TABLEAU 37 : BKVR
TABLEAU 41 : BZPM
TABLEAU 45 : VNYQ
Niveau Cr : QSDZ

MEGADRIVE

ALIEN 3

GAME GEA

• Munitions supplémentaires :
Entrez CHEAT comme nom sur la table des "High-Scores, pour obtenir des paquets de munitions supplémentaires lorsque vous commencez la partie suivante.

ART OF FIGHTING

MEGADRIVE

PRO ACTION REPLAY

Énergie Joueur 1 :
FF90B 10060

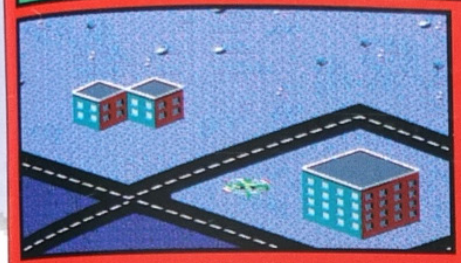
THE FLINTSTONES

MEGADRIVE

PRO ACTION REPLAY

Cœurs infinis : FF015 70000
Niveau : FF014 F0000
Vies infinies : FF015 50000

DESERT STRIKE



MASTER SYSTEM

• Voici les codes de toutes les campagnes...

Campagne 2 - Scud Buster : **QQDARLX**

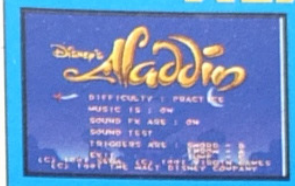
Campagne 3 - Embassy City : **QPUEQMQ**

Campagne 4 - Ouragan nucléaire : **QFDROJC**

Bernard MATHIEU a gagné le poster "Dracula" !

ALADDIN

MEGADRIVE



• Super "Cheat Mode" : À l'écran des Options, faire : A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B et B. Vous allez entendre "Yeah" et voir la tronche de David Perry (programmeur, à qui l'on doit aussi Cool Spot) apparaître, suivi d'un menu secret dans lequel vous pourrez devenir invincible (Cheat Mode), choisir votre niveau, changer le mode Pause (Freezeability) ou voir le niveau (Map), mais aussi connaître la mémoire utilisée et son attribution par secteurs (musiques...).

COOL SPOT

MEGADRIVE

• **Debug Mode :** À l'écran des Options, faire : A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C et C. Si la manip a bien fonctionné, la tête du programmeur David Perry apparaîtra, suivie peu après par l'écran du Debug, qui propose le choix du niveau, les vies infinies...

LE DIALOGUE, C'EST SUPER !

• discute sur le serveur avec Schmürz ou avec des copains appelant de toute la France.

• envoie-leur des petits dessins animés ("*m" suivi d'un nombre, par exemple "*m15").

• tout en dialoguant, tu accumules des points (à échanger à la Boutique contre des cadeaux) et des minutes pour le 3614.

SCHMÜRZ EST EN DIRECT SUR 3615 MEGAFORCE

petites annonces

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

CONTACT

Département 78
Echange nombreux jeux GG sur toute la France, possibilité vente ou achat (150F jeu). Vends loupe + 3 hits MS, réponse assurée. Appeler Vincent le week-end ou laisser message au 30 90 99 30.

VENTE

Département 02
Vends Cool Spot sur GG TBE : 175F, recherche Defenders of Oasis sur GG. Téléphoner au 23 52 55 43 après 18H.

Département 13
Vends GG + 3 jeux (Sonic, Columns, Out Run) + adapt. secteur + housse : 500F. Sur MD échange 2 jeux parmi les suivants Sonic, Mickey, Global Gladiators, Last Crusade, Bulls vs Blazers contre Jungle Strike. Téléphoner à Gilles au 91 51 45 57 ou écrire à BAYLE Gilles, 17 Ch. de la Bedoule, 13240 SEPTEMES LES VALLONS.

Vds ou éch. Global Gladiators contre Chuck Rock et vends Sonic 2 : 160F ou contre NBA JAM. Tél. au 91 76 48 33.

Département 17
Vds GG + 3 jx Columns, Mickey Mouse 2, W. Cup Soccer + loupe + ad. secteur acheté noël 93, vendu : 650F. Tél. au 46 37 11 39.

Département 21
Vds Sonic II, Gl. Gladiators : 140F et Land Of Illusion (Mickey II), James Pond II : 180F ou éch. contre Asterix ou Cool Spot, offre pour DIJON et environs. Tél. ap. 18H au 80 56 51 73.

Département 28
Vends GG + 3 jeux (Sonic 1 et 2, Columns) + adapt. secteur + banane, le tout en TBE : 790F au lieu de 1700F. Téléphoner après 18H à Marco au 37 46 86 81 ou écrire à DESESQUELLES Marc Olivier, 49 rue St Denis, 28100 DREUX.

Département 31
Vds 3 jeux sur GG Spiderman, Sonic 2 et Castle of Illusion : 140F chacun ou 390F les 3 + sacoche et vends adapt. MS/GG : 90F. Demander Cédric au 61 49 72 08 le soir.

Département 44
Vends une GG + 7 jeux (Sonic 1 et 2, Cool Spot, F1 Alien 3...) + loupe + transfo. secteur, valeur : 2600F, vendu : 1500F. Téléphoner à Nicolas au 40 29 17 13.

Département 59
Vends sur GG en TBE Shinobi 2 : 100F, Sonic : 100F, compil 4 jeux : 110F. Téléphoner au 20 47 05 17 à Nicolas.

Département 84
Vds Joe Montana Football : 200F, Shinobi 1 : 180F, Superman : 195F. Tél. à Mathieu après 20H au 90 63 08 22.

Département 93
Vends jeux GG Streets of Rage, Global Gladiators + Tazmania. Téléphoner au 45 92 17 69.

Département 95
Vds jx GG Sonic 2 : 100F. Tél. à Sébastien : 34 50 82 07 ap. 20H.

★ MASTER SYSTEM ★

ACHAT

Département 74
Ach. jx Casino Games, Lemmings, Gl. Gladiators, Monopoly, M's Pacman, Tazmania, Tom and Jerry, Trivial Pursuit ainsi que Road Runner. Ecrire à Pascal DANGEL, 8 Rt de Geneve, 74100 AMBILLY.

Département 75
Achète toutes vieilles consoles et vieux ordinateurs. Téléphoner à Destroy au 40 05 03 26 après 19H.

CONTACT

Département 14
Echange MS + 4 jeux + 1 pistolet Sega contre GG + Mortal Kombat, NBA JAM, Aladdin. Tél. après 20H au 31 92 86 95.

VENTE

Département 13
Vends Asterix et Cyber Shinobi, le lot : 200F. Demander Steve au 91 47 30 98.

Département 28
Vends jeux F-16 Fighter MS prix : 250F. Téléphoner à Aurélien après 17H au 37 49 00 25.

Département 35
Vends MS II + 8 jeux Alex Kidd, Sonic 1 et 2, Super Monaco GP 2, Mortal Kombat, Shinobi, The Ninja, Champions of Europe, 3 controles pad, 1 stick état neuf 6m, prix : 1000F. Téléphoner au 99 09 90 05 après 18H.

Département 49
Vends sur MS Chuck Rock : 150F, Sonic 1 : 100F. Téléphoner après 18H et demander Robinson au 41 65 99 98.

Département 67
Vends Sega MS II + 7 jeux dont Alex Kidd, Shinobi, Sonic 1 et 2, Back to the Futur 2... + 2 man, le tout : 1000F. Téléphoner à Grégory après 18H au 88 01 90 29.

Département 69
Vends MS II + Alex Kidd + Wimbledon + Prince of Persia + Asterix + Sonic 2 + Strider + 2 man. état neuf, prix : 800F. Téléphoner après 17H au 78 97 01 15.

Département 76
Vds MS + 8 jx (dont Sonic, Mickey, Sega Chess, Ghostbusters), prix : 900F. Contacter Sylvain après 18H au 32 83 03 52.

Département 78
Vds MS + 2 manettes + 8 jx (Sonic 2, Dick Tracy, Hang on...) + pistolet, prix : 700F. Demander Erwan au 30 95 63 75.

Département 91
Vds câbles reliant console sur moniteur Amstrad CPC + amiga + Atari : 100F, port compris. Tél. au 16/69 89 28 98.

Département 94
Vds MS 2 + 17 jx, valeur totale : 6300F, vendu : 1900F, TBE ou vends séparé. Tél. à Cedric au 45 94 89 29 ou écrire à MAIGNE Cédric, 17 Av. Georges, 94430 CHENNEVIERES SUR MARNE.

Département 95
Vds Donald Duck : 100F et Shinobi : 90F ou éch. contre Terminator ou M. Kombat. Tél. à Frédéric ap. 20H au 39 37 90 23.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 13
Ach. sur MD Golden Axe I, II, III, les 3 : 300F, pce : 100F. Vds NES + 15 + 2 man. : 250F. Tél. à Charles ap. 17H : 91 64 92 70.

Département 38
Ach. sur MD SF2' entre 200F et 300F. Vds Jungle Strike, Sonic 2, Megagames II et Shining in the Darkness. Tél. : 74 57 23 51.

Département 39
Achète MD complète plus un jeu : 500F maxi. et loue cassettes de jeux 20F la semaine. Ecrire à Mr BEAUJARD Philippe, 4 Rue Louis Paget, 39400 MOREZ.

Département 54
Achète The New Zealand Story sur MD. Contacter le 83 81 08 63 aux HR ou écrire à BRINGAY Marie, 148 av. V. Claude, 54700 BLENON LES PONT A MOUSSON.

Département 59
Ach. sur MD, NBA JAM, Landstalker ou Fifa Soccer en TBE (ou neuf quoi) 250F maxi., vds Golden Axe 150F. Tél. : 28 65 52 70.

Ach. sur MD Ecco the Dolphin, Dune. Tél. à Anne : 20 93 07 28.

Département 62
Achète sur MD les jeux Ghostbusters et Gunstar Heroes. Appeler Simon TOMASZUK au 21 74 19 87.

Département 77
Ach. MD + 1 jeu de baston assez bien à 400F. Tél. : 64 29 24 76.

Département 78
Achète Flashback : 150F. Appeler le 39 71 03 34.

Achète MD avec ou sans jeu (max. 2 jeux) entre 200F et 300F à débattre urgent. Tél. à Sébastien au 30 90 10 36.

BELGIQUE
Achète sur MD Herzog Zwei : 1500FB - 250FF. Appeler Christian au 063/58/24/54.

CONTACT

Département 13
Vends sur MD Winter Olympics, Jurassic Park : 210F env., WWF Wrestlemania : 160F env., Cyberball : 95F, vends aussi Muhammad Ali TBE neuf : 230F... Tél. au 91 50 68 20.

Ech., ach., vds jx sur MD (toutes nationalités). Ecrire à Philippe ROMAN, Villa les Frenes, Ch. du moulin, 13140 MIRAMAS.

Département 19
Echange sur MD Flashback, Desert Strike, Batman Returns ou Sonic. Faire propositions au 55 73 34 18.

Département 37
Echange X-Men contre T2 ou Ultimate Soccer ou autres. Appeler Tony au 47 92 74 23.

Département 38
Echange Jungle Strike TBE contre Sonic 3 ou Fifa Soccer. Téléphoner après 18H sauf le jeudi au 78 73 33 62.

Ech. Bubsy + 30F contre Rocket Knight, achète adapt. pour jeux jap. environ 50F. Demander Guillem au 76 48 65 60.

Echange nombreux jeux MD. Téléphoner de 15H à 18H et après 21H30 au 74 54 50 15.

Département 51
Echange ou vends Virtua Racing, Winter Challenge et nouveautés SNIN. Téléphoner au 26 65 30 71.

Département 56
Echange Bio Hazard Battle contre Global Gladiators, Kid Chameleon contre Buck Rogers ou Zombies, Shining Force contre Landstalker. Ecrire à SOUDAN Gérald, Gorboul, 56150 ST BARTHELEMY.

Département 57
Cherche bons jeux vidéos sur MD à bons prix et vends un amstrad 6128 + avec 11 jeux, prix : 2000F. Contacter Pierre GUERET au 82 51 08 71.

Département 61
Echange sur MD Zero Wing, Populous 2, T2, Sunset Riders, Rocket Knight contre Sonic 3, Mortal Kombat, Eternal Champions, General Chaos, Formula One ou autres. Téléphoner au 33 73 32 45.

Département 62
Echange Asterix, Cool Spot, European Club Soccer contre Tazmania, Bubsy, Puggsy, Tiny Toons, Sonic 3, Super Volleyball. Téléphoner à Guillaume au 21 37 40 11.

Ech. ou vds Eternal Champions, Jurassic Park, Megalomania, Sonic Spinball, Jammit, Team USA, TMNT Fighters, Winter Olympics, Ultimate Soccer contre nouveautés (Landstalker, Sonic 3...) Appeler Stéphane au 21 53 82 53.

Ech. 2 GB + 9 jeux contre jeux MD. Ecrire à Manuel Robert, 74 Rue du pont Riqueult, 62136 LESTREM (joindre timbre).

Département 66
Echange Street Fighter II contre Sonic 3, Zombies ou Lost Vikings. Téléphoner à Alexandre au 68 89 12 97.

Département 67
Ech. Ecco et autres contre Tiny Toons, Aladdin, NBA JAM et simulation. Téléphoner à Patrice après 19H au 88 49 85 42.

Département 75
Ech. SF2' contre Fifa Soccer, Rocket Knight, Sonic 3, Landstalker, Gunstar Heroes, NHL 94, Road Rash 2, Streets of Rage 3, Wimbledon 2 ou jeu récent. Tél. à Gilles au 48 00 07 01.

Vends ou échange jeux sur MD. Achète nouveautés sur MD. Contacter Sam au 43 68 02 04.

Département 76
Echange Cool Spot contre Formula One et Shadow Dancer contre General Chaos et Jungle Stricke contre Marko MS. Appeler Laurent après 17H au 35 81 58 15.

Département 91
Ech. Might and Magic contre M. Kombat ou 250F ou Wonderboy Monster Land, merci. Tél. à Quentin au 60 15 99 06.

Ech. World cup Italia 90 contre n'importe quel jeu Electronic Arts ou contre 4 Way Play. Tél. à Seb ou JJEE au 60 10 15 82.

REVENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• Dimanche de 10 h à 13 h
• RER : St Germain en Laye
OUVERTURE JUIN 94 !!!

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Maubert Mutualité • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

SCORE GAMES — LA VIDEO-JEU PASSION

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h (Vente et Echange)
• Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• TRAIN : Orlyval

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)	849 F	TEL

CADEAU** 1 adaptateur secteur

ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	LOUPE GROSSISSANTE	69 F
BATTERIE PACK TURBO	299 F	ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
COLUMNS	95 F	MICKEY MOUSE	159 F
WOLFCHILD	79 F	PRINCE OF PERSIA	159 F
ALIEN 3	99 F	OLYMPIC GOLD	159 F
BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2	175 F
CHAKAN	99 F	FORMULA 1	189 F
SHINOBI	99 F	JURASSIK PARK	189 F
SPIDERMAN	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F
SONIC	139 F	NBA JAM	189 F
STREET OF RAGE	139 F	SUPER MONACO GP 2	189 F
CHUCK ROCK	159 F	ECCO LE DAUPHIN	199 F
DONALD DUCK	159 F	SONIC CHAOS	199 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
ASTERIX 2	269 F	DR ROBOTNIK'S	299 F
DONALD DUCK 2	269 F	JUNGLE BOOK	299 F
ALADDIN	299 F	ROAD RASH	299 F
DESERT STRIKE	299 F	WINTER OLYMPIC	299 F

MASTER-SYSTEM

(+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD)	299 F		
Manette neuve	69 F	Adaptateur Secteur	99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
SHINOBI	59 F	BACK TO THE FUTUR II	99 F
THE NINJA	59 F	SONIC 2	99 F
CYBER SHINOBI	59 F	TENNIS ACE	99 F
GLOBAL DEFENSE	59 F	THUNDER BLADE	99 F
MIRACLE WARRIOR	59 F	TIME SOLDIER	99 F
GOLDEN AXE	79 F	WONDERBOY 2	99 F
KUNG FU KID	79 F	WONDERBOY 3	99 F
ALIEN SYNDROME	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
KENSEIDEN	79 F	ROCKY	139 F
LORD OF THE SWORD	79 F	MICKEY MOUSE	159 F
RESCUE MISSION	79 F	ADDAMS FAMILY	179 F
SECRET COMMAND	79 F	PRINCE OF PERSIA	179 F
SIMPSONS	79 F	STAR WARS	179 F
SPACE HARRIER	79 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
SPEEL CASTER	79 F	COOL SPOT	199 F
SONIC	79 F	ROAD RUNNER	199 F
T2 JUDGEMENT DAY	79 F	SONIC CHAOS	199 F
VIGILANTE	79 F	MORTAL KOMBAT	229 F
Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :			
ALADDIN	299 F	ROAD RASH	299 F
ASTERIX II	299 F	ROBOCOP / TERMINATOR	299 F
DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	SONIC CHAOS	299 F
ECCO LE DAUPHIN	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
FORMULA 1	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	MORTAL KOMBAT	329 F

MEGADRIVE

CONSOLE

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) :	
+ 1 jeu	695 F
+ 3 jeux	895 F
+ STREET FIGHTER II"	1190 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + Ecco CD + Avenger CD + Sonic 2	3290 F

MENACER (neuf) + 6 JEUX 199 F

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Du **1er au 30 Juin** pour fêter **SES 2 ANS, SCORE GAMES** vous double la valeur des points de votre **Carte de Fidélité**

Soit 300 F de Jeux GRATUITS pour 1500 F d'achat

RAYON GOODIES
(Ramicard, Cartes DBZ, Cassettes vidéo, Figurines, ...)

OUVERTURE
D'UN RAYON CD ROM PC
+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MEGADRIVE

(+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	PRISE PERITEL	175 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	249 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F
MANETTE 3 boutons	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE(neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F
MANETTE 6 boutons	99 F	2 manettes 6 boutons infra rouge	349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
ALTERED BEAST	59 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
SONIC	79 F	DESERT STRIKE	275 F
STREET OF RAGE	99 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
WORLD CUP ITALIA	99 F	FATAL FURY	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	FLASHBACK	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	JURASSIC PARK	275 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
MICKEY	139 F	SENSIBLE SOCCER	275 F
MICKEY ET DONALD	139 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MOONWALKER	139 F	TEAM USA BASKET	275 F
QUACKSHOT	139 F	NHLPA HOCKEY 94	299 F
TERMINATOR	139 F	ALADDIN	314 F
KID CHAMELEON	139 F	FIFA SOCCER	314 F
ALIEN III	199 F	SONIC PINBALL	314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	314 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	VIRTUAL PINBALL	314 F
POPULOUS	199 F	WINTER OLYMPICS	314 F
TERMINATOR 2	199 F	MORTAL KOMBAT	349 F
SUPER MONACO GP	199 F	NBA JAM	349 F
OLYMPIC GOLD	249 F	ETERNAL CHAMPIONS	349 F
ASTERIX	275 F	SONIC 3	379 F
COOL SPOT	275 F	STREET FIGHTER II"	379 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
STAR TREK	TEL	LANDSTALKER	449 F
SUPER STREET FIGHTER II	TEL	LOST VIKINGS	449 F
PSG FOOTBALL	399 F	MC DONALD TREASURELAND	449 F
ART OF FIGHTING	449 F	PRINCE OF PERSIA	449 F
DUNE	449 F	SUBTERANNIA	449 F
GAUNTLET 4	449 F	WORLD CUP USA 94	449 F
HYPER DUNK	449 F	STREET OF RAGE 3	549 F
DRAGON BALL Z	489 F	VIRTUA RACING	695 F

MEGA-CD

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

(+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion)	1290 F	CDX PRO (neuf)	399 F
Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :			
AFTER BURNER III	279 F	PRINCE OF PERSIA	279 F
BATMAN RETURN	279 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
FINAL FIGHT	279 F	THUNDERHAWK	299 F
JAGUAR XJ 220	279 F	SONIC	299 F
SHERLOCK HOLMES	279 F	SILPHEED	314 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
CLIFFHANGER	399 F	JURASSIC PARK	449 F
MEGARACE	TEL	NHL HOCKEY 94	449 F
MICROCOSM	399 F	TERMINATOR	449 F
MORTAL KOMBAT	399 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
SENSIBLE SOCCER	399 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F
GROUND ZERO TEXAS	449 F	DRACULA	TEL

* OCCASION — Offre dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS
(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

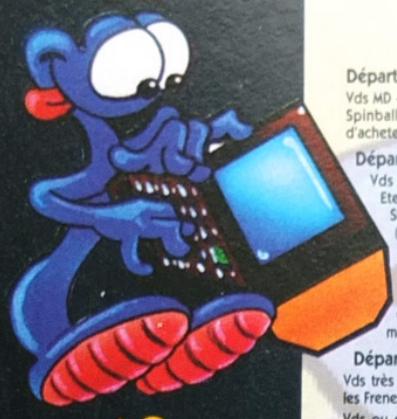
BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

MEGA 06/94



petites annonces

VENTE

Département 02

Vds MD + 2 man. + 10 jeux Aladdin, Sonic 1 et 2, SF 2, Sonic Spinball... à partir de 200F, le tout : 2500F, possibilité d'acheter séparément. Tél. : 23 58 51 63.

Département 04

Vds jx MD SF2' : 350F, Megalomania, Sonic 2 : 250F, Eternal Champions : 350F, Kid Chameleon, Zerowing, Streets of Rage : 190F ou échange. Tout est en TBE (notices/boîtes). Tél. au 92 72 41 64.

Département 08

Vds MD + 11 jx Formula One, Winter Challenge, Bio Hazard Battle, Mickey, Toki, Sonic, Srteets of Rage, Out Run, Mercs, Undeadline, Altered Beast + 2 man., le tout : 1900F. Tél. : 24 42 75 54.

Département 13

Vds très nbrx jx sur Mega CD. Ecrire à Philippe ROMAN, Villa les Frenes, Ch. du Moulin, 13140 MIRAMAS, tél. : 90 58 38 95.

Vds ou éch. jx MD NBA basket, Sonic 2, Terminator et T2, Jurassic Park, Super Monaco GP, Out Run, Trophy Soccer, prix : 50F à 200F et 6 autres. Tél. à Maxime au 42 92 55 39 ou écrire à PEPRATX Maxime, les Floralies, Traverse st Pierre, Bat. les Tamaris, 13100 AIX EN PROVENCE.

Vends Altered Beast, Terminator, Mickey, Streets of Rage, Megagames 1, Ghouls'n Ghosts, Alien Storm, European Club Soccer. Téléphoner à Steve au 91 47 30 98.

Vds jx MD WWF : 200F, Jurassic Park : 215F, Winter Olympics : 230F, Shinobi 3 : 245F, Muhammad Ali Boxing : 245F, Cyberball : 100F pièce. Tél. l'après-midi au 91 50 68 90.

Vds MD + Street Fighter II' prix : 700F, le tout et vends Sonic 1 et 2, Tiny Toons, Golden Axe, prix : 150F pièce. Ecrire à BARTOLI Olivier, ch. de Taussane, Congnil, 13140 MIRAMAS.

Département 21

Vends Alisia Dragoon, Eswat, Shadow of The Beast, Sonic I et II, Speedball II, T2, Two Crude Dudes, Zero Wing : 100F à 150F. Appeler David au 80 21 91 49.

Département 25

Vends jeux MD Rocket Knight Adventure + Sonic Spinball : 400F ou 200F l'un. Tél. entre 16H30 et 20H au 81 95 49 31.

Département 29

Vds MD + 2 pads + 14 jx, possibilité de vente à l'unité. Ecrire à Mr EVEN Ronan, 20 Rue de Quimper, 29590 PONT DE BUIS.

Département 31

Vends sur MD SF 2 : 400F, Mortal Kombat : 300F, Streets of Rage 2 : 200F, Mickey et Donald : 150F, Sonic 1 : 50F. Téléphoner après 18H au 61 81 97 19.

Vds 100F Sonic 1 et 2, Quackshot, World of Illusion, Batman Returns, G-Loc, 200F : Flashback, Aladdin, Davis Cup, Sonic Spinball, 300F, SF II'. Demander Mathéus au 62 24 30 84.

Vds Road Rash : 200F, Shinobi : 250F, Eswat : 150F, Last Battle : 100F ou le tout : 550F. Tél. à Hugues au 61 92 42 28.

Département 32

Vds Ecco : 150F et Sonic II : 200F. Tél. à Hervé : 62 62 55 03.

Département 33

Vends MD + 8 jeux + 2 man. turbo : 1500F. Téléphoner après 18H à Olivier au 56 95 38 11.

Département 34

Vends Fantasia, Last Battle, Thunder Force 2 : 100F l'un ou 250F les 3. Téléphoner à Julien aux HR au 67 71 89 87.

Département 36

Vds MD + 2 man + 7 jeux + MS II+ Alex Kidd : 1790F. Ecrire à Thierry DESIRE, 36160 LA MOTTE FEUILLY au 54 31 40 72.

Département 38

Vds jx MD Mickey 1 : 200F, T2 : 200F, Indiana Jones : 250F, Streets of Rage 1 : 200F. Tél. à François au 74 97 37 02.

Département 39

Vds jx MD Sonic : 100F, Streets of Rage : 150F, Super Monaco GP 2 : 180F ou éch. contre Flashback, Streets of Rage 2 ou 3 ou Sonic 2. Téléphoner à François au 84 33 16 28.

Département 45

Vds Phantasy Star II et III, Starflight, Faery Tale, Sword Vermilion, Might and Magic, Ring of Power, Warrior Eternal Sun, Shining Force, Landstalker, Wonderboy V. Tél. : 38 88 11 56 le soir.

Département 47

Vds sur MD Sonic : 100F, Strider : 100F, Gynoug : 150F, Kid Chameleon : 150F, vds aussi man. 3 boutons : 80F l'une. Tél. à David ce week-end au 53 84 59 49.

Département 51

Vds jeux Mega CD Sonic CD, Silpheed : 230F et Ground Zero Texas : 300F sur MD, Phelios : 100F. Ach. Night Trap (vf). Tél. à Grégory au 26 66 85 59 après 19H.

Département 54

Vends Aladdin : 280F, Forgotten World : 120F, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, Mega Games I, Gain Ground : 150F l'un. Tél. après 20H à Eric au 82 33 37 52.

Vds Streets of Rage 1 : 100F, Tazmania : 150F, Road Rash 2, Cool Spot : 200F. Contacter Didier ap. 18H au 83 82 97 25.

Département 57

Vds sur MD Bob, Aladdin, Wiz'n'liz, Crüe Ball, Global Gladiators, Chakan, Chuck Rock 2, Lethal Enforcers... ou éch. contre NBA JAM, Eternal Champions. Tél. à Christophe au 87 92 55 95.

Vends Lethal Enforcers (avec pistolet) : 400F, Speedball 2 : 100F, 1 manette simple : 50F. Tél. à Samuel au 87 91 15 91.

Département 59

Vends sur MD jeux Landstalker (état neuf) : 350F et Golden Axe II : 150F ou échange contre Virtua Racing. Téléphoner après 19H à Julien au 27 27 03 75.

Vds SF 2' sur MD prix : 250F. Tél. après 18H au 20 36 95 27.

Vends sur MD Street Fighter II : 290F, Wimbledon : 230F. Téléphoner au 20 39 28 57.

Vends jeux Mega CD Fra. Road Avenger : 150F, Sol Feace : 150F, Cobra Command : 150F, Sonic CD : 300F, frais port compris, possibilité échange. Téléphoner au 28 21 13 37.

Vends Mortal Kombat : 300F, Megalomania, F22 Interceptor : 200F l'un. Téléphoner Olivier au 20 90 84 36.

Vds NBA JAM neuf, non déballé cause double, prix : 400F. Tél. à Guillaume ap. 18H jusqu'a 20H la semaine au 28 65 65 55.

Vends jeux sur MD Alisia Dragoon et Wonderboy 3, le tout : 150F ou 100F pièce. Téléphoner au 28 48 29 81.

Département 62

Vds MCD + 3 jx MCD + 35 jx MD : 2700F et éch. Landstalker contre Sonic 3 ou autres. Tél. à Stéphane ap. 18H30 au 21 62 69 00.

Département 67

Vends Streets of Rage 2, Cool Spot, Puggsy : 200F, Out Run 2019 : 100F. Téléphoner à Jean-Michel au 88 83 67 31.

Vends Flashback : 200F. Téléphoner au 88 65 14 44.

Département 69

Vds Sonic 1 et 2, W. of Illusion, Jungle Strike, Megagames 1 de 50F à 250F ou éch. contre Landstalker, NBA JAM... Ecrire à BIS-SARDON Jérôme, Sottizon, 69590 POMEYS ou tél. : 77 54 38 12.

Vds Mega CD, 5 jx CD, CDX Pro, MD jap. : 2800F. Tél. : 78 84 26 40.

Département 70

Vds sur MD cartouches jap. Wonderboy III + Senna GP II + adapt., le tout : 300F, vds aussi cartouches fr. Lotus II : 300F Art Alive : 50F. Tél. à Stéphane ap. 18H15 au 84 91 30 41.

Département 72

Vends Sonic et California Games : 100F à 150F et Streets of Rage 2 : 200F. Tél. à Steve après 18H au 43 72 53 26.

Département 75

Vds Rocket Knight et MK : 260F pce, Batman Returns : 150F, Rings of Power : 100F, Sonic 3 : 400F TBE. Tél. à Rémi : 43 73 33 13.

Vds Aladdin sur MD : 200F. Tél. à Christophe au 44 85 93 89.

Vends 10 jeux MD (Hook, Aero, Lotus 2) de 100F à 200F + 10 jeux MS à 100F. Téléphoner après 18H au 34 50 09 60.

Vds sur MD Castlevania : 200F, état neuf. Tél. à Sam : 46 87 05 15.

Département 76

Vds ou éch. jx MD Empire of Steel, Muhammad Ali ou Universel Soldier contre Fatal Fury, Streets of Rage 2 et Batman 2 ou vds les 3 jx : 150F ou 200F. Tél. ap. 17H au 35 77 52 27.

Département 77

Vds sur MD Mickey et Donald : 200F, Batman Returns, Talespin : 150F ou les 3 : 400F ou éch. contre Sonic 2, Aladdin, Flashback, Super Monaco GP II. Tél. à Laurent : 64 32 26 89.

Vends jeux MD Altered Beast : 90F, Sonic I : 100F, Zero Wing : 120F. Contacter Pierig au 60 60 71 92.

Vds MD + Sonic + 2 manettes dont une pro 3 + vds jx Sonic 3 : 300F TBE, Street Fighter 2 : 250F et d'autres jeux entre 100F et 200F. Contacter Luc après 18H au 60 05 09 48.

Département 78

Vds sur MD Street Fighter 2', Alien 3, Thunder Force 4, Alisia Dragoon, NHL Hockey, John Madden 92, Splater House 3, Sonic 2 (200F pièce sauf SF II), menacer + Terminator 2 : 400F. Téléphoner Nicolas après 17H au 30 58 49 98.

Vds nbrx jx Mega CD + CDX Pro + console Mega CD + Virtua Racing, prix sympa. Téléphoner après 20H au 30 23 90 86.

Vends sur MD Batman Returns et Tazmania : 135F l'un ou 240F les 2. Vends aussi 4 jeux MS à 50F ou les 4 + adaptateur MS/GG : 195F. Téléphoner à Loïc au 34 83 59 28.

Département 80

Vends ou échange K7 MD MS GG beaucoup de jeux en tout. Appeler Céline au 22 93 65 06 ou écrire à DERCOURT Céline au 27 Rue de la Bassee, 80260 VILLERS BOCAGE.

Département 83

Vends 20 jeux MD, prix : 2200F ou vends 100F à 300F l'un. Téléphoner à Franck au 94 20 13 44.

Département 84

Vds MD + Mega CD II + SF2' + Road Avenger et Final Fight + 2 man. (1 à 6 boutons) + moniteur couleur philips 50 (300F). Vds 18 jx. Tél. au 90 86 66 25 si absent laisser message.

Vds jx MD Cool Spot : 240F, Jungle Strike : 300F, Thunder Force IV : 200F, Asterix : 180F, SF 2 : 340F ou éch. contre NBA JAM. Tél. au 90 25 32 18.

Département 91

Vends Rocket Knight : 250F ou échange contre Fifa Soccer. Téléphoner à Julien au 60 16 14 65.

Vends Sonic, Streets of Rage, 100F un et Shinobi, Lotus : 150F un (lot possible), recherche Formula One (200F maxi.). Demander Aurélien après 19H au 60 86 13 56.

Vends Street Fighter 2' sur MD : 300F, Ecco : 180F. Demander Olivier le soir au 69 48 49 70.

Département 92

Vds 1 man. pro 2 + 13 jx (Alien 3, Tiny Toons, Mickey Mouse, Sonic 2, Terminator, Streets of Rage 2, Tazmania, Boxing...) prix : 2200F. Tél. après 20H à Vincent au 46 32 24 10.

Département 93

Vends MD 2 + 2 man. + 1 man. viper + 6 jx (NBA JAM, Sunset Riders, Street Fighter 2', Crüe Ball, Fifa Soccer, Eternal Champions) prix : 2600F. Tél. à Rhonel au 43 04 67 65.

Département 94

Vends Thunder Force 4, Fatal Fury et Rocket Knight : 200F, Atomic Robot Kid (jap.) : 160F, Shinobi : 160F ou échange. Téléphoner après 17H15 au 47 26 55 60.

Département 95

Vends sur MD Sonic 1, 2, 3, : 600F (à débattre), Fatal Fury : 200F, Sunset Riders : 150F, Mercs : 100F, Shinobi 3 : 250F. Tél. à Antoine : 39 64 90 76.

Vends jeux MD Aladdin : 200F, Jurassic Park : 150F, Batman Returns : 100F. Téléphoner au 39 61 65 76.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. • Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 29

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

2 NUMÉROS

LA LIGNE 100% BASTON AVEC

DRAGON BALL Z

THE ACTION GAME

mais aussi : SF2 & MORTAL KOMBAT

36 706 707

LES COUPS SPECIAUX, LES RUSES, LES CODES ACTION REPLAY, LES PERSOS

LA LIGNE 100% ASTUCES ET CODES POUR

MEGADRIVE

MEGA-CD

36 707 706

NOUVEAU : LES CODES ACTION REPLAY ET GAME GENIE

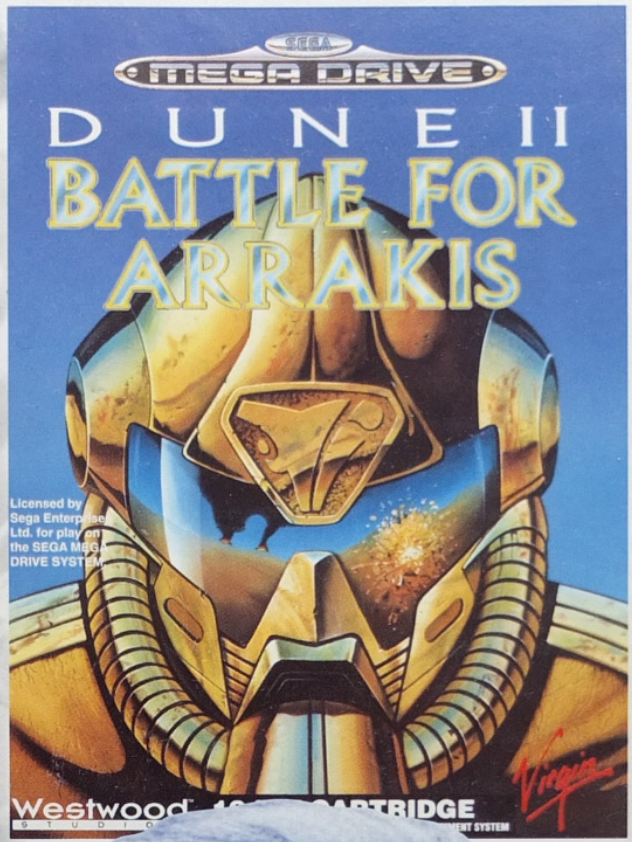
Edités par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

"Il est suffisamment rare d'avoir des jeux à la fois passionnants et intelligents pour se permettre de passer à côté.."

JOYPAD FEVRIER 94

"Amateurs de jeux de stratégie, vous allez être servis!"

SUPERSONIC JANVIER 94



Une "petite merveille."

CONSOLE+ JANVIER 94

"Un Wargame palpitant."

MEGAFORCE JANVIER 94

DUNE is a trade mark of Dino De Laurentis Corporation and licensed to MCA/Universal Merchandising, Inc. © 1984 Dino De Laurentiis Corporation. All rights reserved. © 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. © 1993 Westwood Studios, Inc. All rights reserved.

3615
VIRGIN GAMES
Trucs, astuces, infos & cadeaux

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE
36 68 94 95
(2,19 F la minute)

Virgin

N°6 Maggie à Perpète-Les-Oies